א. בּולקין.

רואיקע שפּילן.

ווילנע — 1921.

143

הויפּט=פאַרקויף ביים צענטראַלן ביכער=לאַגער פון דער
יידישער צענטראַלער שול-אָרגאַניזאַציע.

דרוקעריי בר. ראָזענטאַל,
ווילנע, רודניצקער 7.

איבערדרוקן די שפּילן טיילוויין
אָדער אינגאַנצן איז, אָן דער
הסכמה פון מחבר, פאַרווערט.

הקדמה.

די יידישע שול און די שול=און קינדער=ליטעראַטור זיינען זיך פאַר די לעצטע יאָרן פאַרהעלטניסמעסיק ברייט צעוואַקסן.

צוזאַמען מיט דער שול האָט אויף דער יידישער גאַס אויפגעשפּראָצט אַ גאַנצע ריי דערציאונגס=אַנשטאַלטן, ווי קינדער=קלובן, שפּיל=פּלעצער וכדומה, וואָס האָבן די עובדה ניט אַזוי צו לערנען, ווי צו באַשעפטיקן דעם קינד, געזעלשאַפטלאַך צו דערציען אים און געבן אַ מיגלאַכקייט אָנגענעם און מיט נוצן פאַרברענגען די צייט, צו ווייַלן זיך.

ס׳האָט זיך שטאַרק דערפילט דער מאַנגל אין אַ דרוק אין די אַזוי גערופענע „רואיקע שפּילן‟, שפּילן פאַר דער קינדער=געזעלשאַפט. מיט דעם זאַמלבוך מיין איך אין אַ געוויסער מאָס און לויט מיינע כוחות צו פאַרפילן דעם בלייז אין אונזער קינדער=ליטעראַטור אויף דעם דאָזיקן געביט. דאָס בוך איז פריער פאַר אַלץ באַשטימט פאַרן לערער און אָנפירער פון דערציאונגס=אַנשטאַלט. אים וועלן אָבער אויך קאָנען באַנוצן זעלבשטענדיק די עלטערע קינדער, מחמת איך האָב די שפּילן געזוכט צו געבן לויט מיינע מיגלאַכקייטן אין אַ קלאָרער און דייטלאַכער שפּראַך, וואָס זאָל זיין צוטריטלאַך אויך פאַרן עולם קליינוואַרג.

אַ טייל פון די שפּילן האָב איך פאַרשריבן לויטן זכרון פון מיינע קינדער=יאָרן, אַ טייל פון די ווילנער קינדער, מיט וועלכע ס׳איז מיר אויסגעקומען צו אַרבעטן, דאָס רעשט איז באַאַרבעט לויט פאַרשיידענע דייטשע, רוסישע און פּוילישע קוועלן.

איך בעט זייער די חברים=לערער, אָנווייזן מיר אויף אַלע דעפעקטן, וועלכע זיי וועלן באַמערקן, און בין פאָראויס דאַנקבאַר פאַר יעדע זאַכלאַכע אָנווייזונג.

איך בעט אויך זייער איבערהויפּט די פּראָווינציעלע לערער צוצושיקן מיר פאָלקסטימלאַך יידישע=שפּילן, וואָס זיינען פאַרשפּרייט צווישן די קינדער.

ווילנע, 21. V. 21

א. ב.

לצהלען, מיין טאָכטער, א הארציקע מתּנה.

א. שפּילן מיט פּאנדן.

1. דער שליסל צום קופּערט פון פארכשופטן פּאלאץ.

אַלע שפּילער מאַכן אַ ראָד. דער ערשטער, וואָס ווערט באַשטימט על־פּי גורל אָדער דורך אַ ציילעניש, דערלאַנגט דעם חבר זיינעם פון לינקס אַ שליסל און זאָגט דערביי:

„איך גיב דיר אָפּ דעם שליסל פון קופּערט פון פאַרכשופטן פּאַלאַץ". דער גיט איבער דעם צווייטן שכן און חזרט איבער דעם זעלבן שפּרוך א. אַז. וו. ביז דער שליסל קומט ניט צום ערשטן חבר, וואָס האָט די שפּיל אָנגעהויבן.

ער פאַרהאַלט ניט דעם שליסל ביי זיך און גיט אים ווידער איבער דעם שכן פון לינקס, דערביי זאָגט ער: „איך גיב דיר אָפּ דעם שנירל פון שליסל פון קיפּערט פון פאַרכשופטן פּאַלאַץ".

ווען דאָס שליסל קומט צום דריטן מאָל צום ערשטן, זאָגט ער: „איך גיב דיר אָפּ דאָס מייזל, וואָס האָט אונטערגעהאַקט דעם שנירל פון שליסל פון קופּערט פון פאַרכשופטן פּאַלאַץ". צום פערטן מאָל:—„איך גיב דיר אָפּ דאָס קעצל, וואָס האָט אויפגעפרעסן דאָס מייזל, וואָס האָט אונטערגעהאַקט דאָס שנירל פון שליסל פון קופּערט פון פאַרכשופטן פּאַלאַץ".

צום פינפטן מאָל זאָגט מען: „איך גיב דיר אָפּ דאָס הינטל, וואָס האָט פאַרצוקט דאָס קעצל, וואָס האָט אויפגעפרעסן דאָס מייזל, וואָס האָט אונטער־געהאַקט דאָס שנירל פון שליסל פון קופּערט פון פאַרכשופטן פּאַלאַץ". ווער עס חזרט דאָס ניט איבער צו דער צייט אָדער ביי וועמען עס פאַרפּלאָנטערט זיך דער צונג ביים איבערחזרן—דער גיט אַ פּאַנד.

.2 „יע" און „ניין".

דאָס קינד, וואָס דאַרף אָנהויבן די שפּיל, גייט אויף אַ ווײַלע אַרויס. אַלע איבעריקע קומען צו הסכם וועגן אַ נאָמען פון אַ באַקאַנטן געגנשטאַנד, פון אַ באַרימטן מענטשן אָדער אַן אַלגעמיין באַוואוסטן אָרט, וועלכן דער, וואָס איז אַרויס, דאַרף אָפּטרעפן, שטעלנדיק געלונגענע פראַגן.

יעדערער. וועמען ס'ווערט געשטעלט אַ פראַגע, דאַרף ענטפערן נאָר מיט איין וואָרט: אָדער מיט „יע", אָדער מיט „ניין". ווער עס ענטפערט אַנדערש, ווערט באַשטראָפט מיט אַ פאַנד. מ'האָט אַרײַנגענומען, למשל, דעם נאָמען „פרץ". דער, וואָס דאַרף אָפּטרעפן, שטעלט לערך אַזעלכע פראַגן:

— „איר האָט אַרײַנגענומען אַ נאָמען פון אַ פויגל?"

— „ניין". — „פון אַ פיש?" — „ניין". — „פון אַ טייך?" — „ניין". — „פון אַ מענטשן?" — „יע". — „ער לעבט?" — „ניין". — „ער איז אַ גרויסער מענטש?" — „יע". — „געלעבט אין אונזער שטאָט?" — „ניין". -- „ער איז געווען אַ מאָלער?" — „ניין". — „אַ שרײַבער?" — „יע". — „האָט אָנגעשריבן די קליאַטשע?" — „ניין".

— דעם „דין-תורה מיטן ווינט?" — „יע". — „פרץ" — געטראָפן.

אָפּטרעפן צום צווייטן מאָל דאַרף גיין געוויינלאַך דער, וועמען ס'איז פאָרגעלייגט געוואָרן די לעצטע פראַגע. אויב אָבער עמיצער האָט ניט ריכטיק געענטפערט אויף אַ געשטעלטע פראַגע, גייט יענער.

און די שפּיל הויבט זיך אָן פונסניי.

ꟷ ꟷ ꟷ

.3 ניט „יע" און ניט „ניין".

אַלע זיצן אין אַ ראָד. איינער, אַן אויסגעקליבענער, גייט אַרום אין מיטן און שטעלט די חברים פראַגן, אויף וועלכע יענע דאַרפן ענטפערן, אָבער ניט מיט „יע" און ניט מיט „ניין"—אין געגן פאַל גיט מען אַ פאַנד.

למשל, לאָמיר זיך פאָרשטעלן, אַז דער אָנפירער האָט געשטעלט אַ חבר די פראַגע: „צי האָסטו געגעסן הײַנט?" יענער קען ענטפערן: „צוגעביסן", אָדער: „פאַרשטייט זיך", „ווי אַנדערש?", „ס'הייבט זיך ניט אָן", „וועלכער נאַר טוט דאָס?" א. אַז. וו. „יע" און „ניין" טאָר ער אָבער ניט זאָגן.

4. די טויבן פליען.

דער שפּילער קלייבט זיך אויס אַ וועלכע ניט איז גאָרטן־פּלאַנצונג אָדער תּבואה, למשל: וויקע, לינדזן, בעבלאַך, אַרבעס, קאָרן, ווייץ, גערשטן א. אַז. וו.

איינער שרייט אויס: „מיינע טויבן פליען אין די קאָרן!"

דער, וואָס האָט זיך אויסגעקליבן קאָרן, דאַרף תּיכּף ענטפערן: „ניין, די טויבן פליען ניט אין די קאָרן, נאָר אין די גערשטן!"

אויף אַזאַ אופן ווערן די טויבן אָפּגעשיקט פון איינעם צום אַנדערן.

ווער עס ענטפערט ניט אַזוי גיך אָדער ווער עס רופט אָן אַזאַ געוויקס, וואָס קיינער פון די מיטשפּילער האָט ניט אויסגעקליבן—דער גיט אַ פאַנד.

5. אויפן אויבסט מאַרק.

די שפּילער רופן זיך אָן מיט נעמען פון פאַרשיידענע פּרות, למשל: עפּל, באַרנעס, אוגערקעס וכדומה.

איינער הייבט אָן לערך אַזוי: „עפּל האָב איך, קונים, צו פאַרקויפן, און מיין חבר—באַרנעס!"

דער, וואָס האָט זין' אויסגעקליבן באַרנעס, ענטפערט אָפּ: „באַרנעס האָב איך, קונים, צו פאַרקויפן און מיין חבר... פלוימען." א. אַז. וו.

אויב מ'ענטפערט ניט גלייך אָדער, אויב מ'רופט אָן אַזאַ פּרי, וואָס קיינער האָט זי ניט אויסגעקליבן, ווערט מען באַשטראָפט מיט אַ פאַנד.

6. פיש כאַפּן.

יעדער שפּילער קלייבט זיך אויס פאַר זיך דעם נאָמען פון אַ וועלכן ניט איז פיש.

דער אָנפירער—דער פישער—הויבט אָן די שפּיל, דערציילנדיק: „פיש־לאַך שפּילן זיך אין טייכל, ס'איז זיי פריילאַך גאָר אַ מאכל. קום איך צו גיין און כאַפּ אַ... העכט".

דאָס קינד, וואָס האָט אויסקליבן דעם נאָמען פון העכט, דאַרף גלייך אָפּענטפערן: „דאָס בין איך!". דער פישער פאַרפירט מיט אים אַ שמועס, אין וועלכן ער דערמאָנט דעם נאָמען פון אַ צווייטן פיש.

דער, וועמעס נאָמען ס'איז דערמאָנט געוואָרן, דאַרף זיך גלייך אָפּרופן. דער פישער פירט ווייטער דעם שמועס מיט דעם נייעם פיש א. אַז. וו.

ווער עס רופט זיך ניט אָפּ צו דער צייט, ווערט געקנסנט מיט אַ פאַנד.

7. א טעלער דרייען.

אלע, אויסער איינעם, זעצן זיך אויס אויף שטולן אין אַ קרייז אַזוי, אַז אין מיטן זאָל פאַרבלייבן גענוג אָרט. יעדערער באַקומט אַ נומער, פון 1 און ווייטער כסדר.

דער, וואָס הויבט אָן די שפּיל, שטעלט זיך אַוועק אין מיטן (ער האָט קיין נומער ניט), נעמט אַ הילצערנעם אָדער מעטאַלענעם טעלער, שטעלט אים אַוועק אויפן קאַנט און מיט אַ פלינקן דריי לאָזט ער אים אַוועק זיך דרייען איבערן פאַדלאָגע.

דערביי רופט ער אָן אַ וועלכן ניט איז נומער, למשל 5.

דער, וואָס האָט נומער 5, דאַרף אויף גיך צולויפן און אָנכאַפּן דעם טעלער, איידער ער האָט באַוויזן אַיינצופאַלן.

אויב דער נומער 5 האָט ניט באַוויזן, ווערט ער באַשטראָפט מיט אַ פאַנד.

דער, וואָס האָט אָנגעהויבן די שפּיל, גייט אויפן אָרט פון נומער 5 און יענער דרייט דעם טעלער (צי ער האָט געגעבן אַ פאַנד, צי ניט) און רופט אויס אַן אַנדער נומער א. אַז. וו.

8. די פיר יסודות.*)

מ׳זעצט זיך אויס אויף דר׳ערד אין אַ ראָד.

דער, וואָס הויבט אָן די שפּיל, נעמט אַ צענויפגעטרייטן טאַשנטיכל און וואַרפט אים צו אַ חבר אין שויס, דערביי רופט ער אָן איינעם פון די 3 יסודות: וואַסער, לופט, ערד. (פייער טאָר מען ניט דערמאָנען).

דער, וואָס האָט דאָס טיכל באַקומען, דאַרף תיכף אָנרופן אַ בעלי־חי, וואָס עבט אין דער סביבה, וועלכע מ׳האָט אים אָנגערופן, און וואַרפן דעם טאַשנטיכל צו אַ דריטן חבר א. אַז. וו.

דאָס דאַרף אַלץ געמאַכט ווערן, ווי נאָר מעגלאַך, גיך.

דער, וואָס רופט אָן אַ נאָמען פון אַ בעלי־חי, וואָס לעבט ניט אין דעם עלעמענט, וועלכן דער חבר, וואַרפנדיק צו אים דאָס טיכל, האָט דערמאָנט, ווערט געקנסט מיט אַ פאַנד.

אַ פאַנד גיט אויך דער, וואָס רופט אָן אַלס עלעמענט „פייער".

*) כ׳איז געווען אַ צייט, ווען די מענטשן האָבן געמיינט, אַז די וועלט באַשטייט מער פיט ווי פון 4 יסודות—עלעמענטן: פייער, וואַסער, לופט און ערד. איצט האָבן די געלערנטע נעסטגעשטעלט לערך 70 עלעמענטן.

9. קאָנצערט פון בעלי־חיים.

יעדער אָנטיילנעמער פון שפּיל קלײַבט זיך אויס אַ נאָמען פון אַ וועלכן ניט איז בעלי־חי, למשל: הונט, קאַץ, מאַלפּע וכדומה.

דער, וואָס פירט אָן מיט דער שפּיל, רופט אויס: „דער האָן קרייט!" דער האָן גיט אַ שיינעם קריי און רופט אויס: „דער הונט בילט!" דער „הונט" דערלאַנגט אַ געדרייטן בול און רופט אָן ביים „נאָמען" אַ דריטן חבר און אַזוי ווייטער.

אויב עמיצער האָט זיך ניט צו דער צייט אָפּגערופן אָדער האָט אָנגערופן אַ בעלי־חי, וואָס איז צווישן די קינדער ניט בנמצא, גיט ער אַ פאַנד.

10. איך פאַר דיר און דו פאַר מיר.

אַלע זעצן זיך אויס אין אַ ראָד־פּאָרווייז. דער, וואָס פירט אָן מיט דער שפּיל, גייט אַרום אין קרייז פון פּאָר צו פּאָר און ווענדט זיך מיט פאַרשיידענע פראַגן צו איינעם פון אַ פּאָר.

ענטפערן דאַרף אָבער דער צווייטער פון דער זעלבער פּאָר. אויב ס'ענטפערט על־פּי־טעות דער, צו וועמען דער אָנפירער רעדט, גיט ער אַ פאַנד.

11. אַלע־אָט אַזוי!

די שפּילער צעשטעלן זיך אין אַ קרייז. איינער גייט אַרויס אין מיטן און מאַכט פאַר די חברים פאַרשיידענע באַוועגונגען און גרימאַסן. ווען ער רופט אויס: „אַלע"!—שטייט מען אומבאַוועגלאַך.

אויב אָבער ער זאָגט: „אָט־אַזוי"! און ווייזט אַ באַוועגונג (ער זאָגט דערביי וואָס ער טוט) טוען אים אַלע נאָך.

ער קאָן אָבער פּלוצים אַ זאָגט טאָן איינס און טאָן אַ צווייטע זאַך.

ער האָט, למשל, געזאָגט: „דער שניידער נייט" און ווייזט גאָר ווי מען זעגט.

ווען עמיצער מאַכט נאָך אין די באַוועגונגען דעם אָנפירער, און טוט ניט די באַוועגונגען, וואָס יענער האָט געזאָגט, ווערט ער באַשטראָפט מיט אַ פאַנד.

12. דער ליידיקגייער און דער אַרבעטער.

אַלע אין אַ ראָד. איינער—דער ליידיקגייער—אין מיטן. יעדערער פון די, וואָס זיצן אין ראָד, קלייבט זיך אויס אַ וואָסער ניט איז מלאכה, וואָס איז אים גוט באַקאַנט, און טוט זי שווייגנדיק. דער ליידיקגייער שפּילט זיך אויף אַ פייפעלע אָדער זינגט זיך אונטער אַ לידל.

מיט אַמאָל רייסט ער איבער דאָס לידל און נעמט זיך צו איינער פון די מלאכות, מיט וועלכע די אַרומיקע זיינען פאַרנומען.

דער, וועמעס מלאכה דער ליידיקגייער האָט איבערגענומען, דאַרף גלייך נעמען זיך צום פייפן. ד. ה. צו דעם, וואָס דער ליידיקגייער האָט געטאָן.

ווער עס פאַרגעסט זיך און טוט דאָס ניט אינדערצייט ווערט געקנסנט מיט אַ פאַנד.

13. „שוואַרץ" און „ווייס" טאָר מען ניט דערמאָנען.

ס'ווערט אויסגעקליבן אַן אָנפירער. אַלע איבעריקע קינדער זעצן זיך פונאַנדער אויף שטולן אָדער אין אַ קרייז אויפן פאַדלאָגע. דער אָנפירער גייט פון חבר צו חבר און פאַרפירט מיט יעדערן אַ שמועס.

ער פירט דעם שמועס אַזוי, אַז דער חבר, מיט וועמען ער רעדט, זאָל געצוואונגען זיין אָדער זאָל על־פּי־טעות אַריינשטעלן אין זיין ענטפער די ווערטער „שוואַרץ" אָדער „ווייס". ווער עס האָט אויסגערעדט איינעם פון די דאָזיקע צוויי ווערטער, דער ווערט באַשטראָפט מיט אַ פאַנד.

דער אָנפירער דאַרף זען צו פירן דעם שמועס קורץ און ניט אָפּשטעלן זיך אויף לאַנג ביי איין שפּילער.

14. א שטומער קאָנצערט.

מ׳זעצט זיך אַ ראָד. איינער, אַן אויסגעקליבענער, אין מיטן—דאָס איז דער דיריזשאָר. די, וואָס זיצן אין ראָד טיילן אַיין צווישן זיך (אויפצופּלייסן) אינסטרומענטן. איינער, למשל, קלייבט זיך אויס אַ פידל, דער צווייטער—אַ באַלאַלייקע, דער דריטער—אַ גיטאַרע, דער פערטער—אַ ראַיאַל א. אַז. וו.

ווען דער דיריזשאָר הויבט אָן צו דיריזשירן ד. ה. באַוועגן מיט די הענט און צוקלאַפּן אין טאַקט מיט דער פוס, נעמען זיך אַלע צום שפּילן ד. ה. מאַכן מיט די הענט אַזוי, ווי זיי וואָלטן שפּילן אויף דעם אָדער יענעם אינסטרומענט.

דער דיריזשאָר רייסט אָפּט איבער דאָס דיריזשירן און הויבט אָן צו שפּילן אויף איינעם פון די אי סטרומענטן, וועלכע די קינדער האָבן זיך אויסגעקליבן.

ווי דאָס טרעפט נאָר, הערן אַלע קינדער אויף צו שפּילן, אויסער דעם, אויף וועמעס אינסטרומענט עס שפּילט דער דיריזשאָר.

ווען דער דיריזשאָר וואַרפט דאָס שפּילן און הייבט ווידער אָן צו דיריזשירן, דאַן נעמט זיך יעדערער צוריק צו דער פריערדיקער אַרבעט.

אַ פאַנד גיט דער, 1) ווער עס האָט תיכף ניט אויפגעהערט צו שפּילן, ווי דער דיריזשאָר האָט אָנגעהויבן; 2) ווער עס האָט גלייך ניט אָנגעהויבן צו שפּילן ווי דער דיריזשאָר דיריזשירן; 3) ווער עס האָט אויפגעהערט צו שפּילן אין דעם פאַל, ווען דער דיריזשאָר האָט אָנגעהויבן צו שפּילן אויף זיין אינסטרומענט.

דער דיריזשאָר גיט אַ פאַנד דאַן, ווען ער נעמט זיך צום שפּילן אויף אַזאַ אינסטרומענט, וואָס איז ניטאָ צווישן די קינדער.

גיט זיך דעם דיריזשאָר אַיין געלונגען און אָפּט צו בייטן דאָס דיריזשירן מיטן שפּילן—דאַן קומט אַרויס די שפּיל זייער אינטערעסאַנט און עס שיטן זיך אָן אַ שיעור פאַנדן.

15. אויפזוכן א פאַרבאַהאַלטענעם הפץ.

(שטילע מוזיק)

על־פּי גורל אָד״ר דורך אַ ציילעניש ווערט באַשטימט אַ קינד, וואָס דאַרף אַרויס פון צימער. אַלע איבערגעבליבענע פאַרבאַהאַלטן אַ וועלכן ניט איז קליינעם הפץ, (אַ שפּילקע, למשל, אַ רינגעלע, אַ פעדער א. ד. גל.) און רופן אַריין דעם חבר, וועלכער לאָזט זיך זוכן אים. ווען ער געפינט זיך ווייט פון דער פאַרבאַהאַלטענער זאַך, רופן אַלע קינדער אויס: „קאַלט, קאַלט!" ווען ער גייט צו נענטער, זאָגן זיי: „וואַרימער!", ווען ער שטייט אָבער גאָר נאָענט צו דער זאַך, שרייען זיי אויס: „הייס!". דערהערנדיק דאָס וואָרט: „הייס!",

לייגט דער, וואָס זוכט, די אויפמערקזאַמקייט אויף דעם אָרט, וואו ער שטייט, און סטאַרעט זיך צו געפינען דעם פאַרבאַהאַלטענעם חפץ. געפינט ער—גייט אַרויס אויף זיין אָרט אַ חבר לויט דעם פון פריער באַשטימטן סדר.

געפינט ער ניט אין משך פון אַ געוויסער, צייט גיט ער אַ פאַנד און ס׳גייט אַן אַנדער קינד זוכן.

באַמערקונג: די זעלבע שפיל ווערט דורכגעפירט אונטערן נאָמען: „שטילע מוזיק" דאַן, ווען, אַנשטאָט אויסצורופן: „קאַלט, וואַרים, הייס!" זינגט מען אַ וועלכע ניט איז ליד אָדער מען שפּילט אויף אויף אַן אינסטרומענט. דערנענטערט זיך דאָס קינד, וואָס האַלט אין אָפּזוכן, צו דעם פאַרבאַהאַלטענעם חפץ, זינגט מען אָדער מען שפּילט העכער, דערווייטערט עס זיך—זינגט מען אָדער מען שפּילט שטילער א. אַז. וו.

16. א טאָפּ לאָקשן... פליט.

אַלע, וואָס שפּילן, זעצן זיך אַרום אַ טיש און לייגן אַוועק אויף אים דעם ווייז־פינגער פון דער רעכטער האַנט. איינער, וואָס פירט אָן מיט דער שפּיל, רופט אָן געגנשטאַנדן, וואָס פליען, און אַלע איבעריקע „רייסן אָפּ" דעם פינגער פונ׳ם טיש און הויבן אויף די רעכטע האַנט (אַ סימן, אַז ס׳פליט). ער רופט אויס, למשל: „אַ פייגעלע פליט, אַ בין פליט, אַן אָדלער פליט" א. אַז. וו.

דרך אַגב אָבער רופט ער אָן מיטן נאָמען אַ זעלכע געגנשטאַנדן, וואָס פליען ניט. ער זאָגט, למשל: „אַן אַעראָפּלאַן פליט, אַ פייל פון בויגן פליט, אַ טאָפּ לאָקשן... פליט".

דער אָנפירער הויבט אַלע מאָל די האַנט, די אַרומיקע—נאָר אין פאַל, ווען דער געגנשטאַנד, וואָס איז אָנגערופן געוואָרן, פליט באמת. ווער עס הויבט על־פּי־טעות אויף די האַנט דאַן, ווען מען דאַרף עס ניט, גיט אַ פאַנד.

17. ווינטן בלאָזן.

ס׳ווערט אָנגעצייכנט אויף דער פּאַדלאָגע אַ קוואַדראַט. מ׳שטעלט פעסט די זייטן פון דער וועלט אין צימער, און די שפּילער צעשטעלן זיך אויף די זייטן פון קוואַדראַט.

דער שופט, וואָס טראָגט דעם נאָמען פון גריכישן גאָט פון די ווינטן עאָל, רופט אויס, למשל: „ס׳בלאָזן ווינטן פון צפון־זייט!"

די קינדער, וואָס שטייען אויפן קאַנט פון קוואַדראַט אַזוי, אַז צפון קומט ביי זיי אויס פון דער רעכטער האַנט, דערלאַנגען אַ קער דעם פּנים אויף לינקס ד. ה. צו דרום צו. אויב ער רופט אויס, למשל: „מזרח!"—דאַן דערלאַנגען אַ קער דעם פּנים צו מערב זייט צו די, ביי וועמען עס קומט אויס פון דער רעכטער האַנט מזרח א. אַז. וו.

אויב דער שופט רופט אויס: „אַ שטורם-ווינט!" דאַרפן אַלע קינדער אַרום-דרייען זיך אַרום זיך 3 מאָל.

ווען ער רופט אויס: „ס'בייט זיך די ריכטונג!" קערן די קינדער דעם קאָפּ אַהער און אַהין, ביז ער באַשטימט ניט די ריכטונג פון ווינט. (דער שופט דאַרף ניט לאַנג ציען מיטן באַשטימען די ריכטונג).

ווער עס האָט ניט צו דער צייט אַ קער געטאָן דעם קאָפּ אָדער אַ קער געטאָן ניט אין דער נויטיקער ריכטונג—גיט אַ פאַנד.

18. שאָטנס.

אטיר צווישן 2 צימערן ווערט פאַרהאַנגען מיט אַ ליילאַך. אין ערשטן צימער, וואָס איז גוט באַלויכטן, געפינען זיך אַלע אָנטייל-נעמער פון שפּיל, אויסער איינעם—דעם טרעפער, וואָס איז אין צווייטן, פינסטערן צימער.

אַלע אָנטיילנעמער בייטן זיך מיט די קליידער זייערע ווי זיי ווילן און גייען כסדר איינער נאָכן אַנדערן פאַרביי דעם ליילאַך, אויף וועלכן ס'פאַלט זייער שאָטן. זיי מאַכן דערביי פאַרשיידענע גרימאַסן און גיבן אַרויס ניט מיטן אייגענעם קול פאַרשיידענע קלאַנגען, למשל, מען קרייט, מען מוקעט... דער טרעפער דאַרף פון צווייטן זייט דערקענען, ווער עס איז פאַרבייגעגאַנגען.

דער, וועמען מען האָט דערקענט, גיט אַ פאַנד און פאַרנעמט דעם אָרט פון טרעפער.

19. פּאָסט.

מזעצט זיך פונאַנדער אין אַ ראָד. איינער—דער בריוו-טרעגער—אינמיטן. יעדערער פון די, וואָס זיצן אין ראָד, קלייבט זיך צו (מיטן הסכּם פון די חברים) אַ נאָמען פון אַ וועלכער ניט איז שטאָט.

דער בריוו-טרעגער גייט צו צו עמיצן פון די חברים און פרעגט אים: „האָסטו אפשר אַ בריוו אָפּצושיקן?"

„כ'האָב!" ענטפערט יענער.

„וואוהין?" פרעגט דער בריוו־טרעגער.

„קיין ווילנע. מ'זאָל מיר פון דאָרטן שיקן אַ וויגעלע, וועגעלע און וועווערקעלע".

דער בריוו־טרעגער גייט דאַן צו צו דעם, וואָס האָט זיך אָנגערופן „ווילנע", און חזרט איבער דעם בריוו, וואָס מ'האָט צו אים געשיקט.

„ווילנע" ענטפערט: „גוט!" און בעט איבערשיקן קיין קאָוונע אַ בריוו, אין וועלכן עס שטייט געשריבן, אַז ער שיקט קאַווע, קאַקאָ און קעז אַלס מתנה זיינעם חבר.

דער בריוו־טרעגער ווענדט זיך דאַן צו „קאָוונע" א. אַז. וו.

שיקן אָדער פאָדערן פון אַ וועלכער ניט איז שטאָט קען מען נאָר אַזעלכע זאַכן, וואָס הויבן זיך אָן מיט דעם זעלבן אות, ווי די שטאָט, וואוהין מען שיקט, אָדער פון וועלכער מען פאָדערט עפּעס. דער, וואָס שיקט דעם בריוו, דאַרף אין איין רגע אָנרופן די שטאָט און די געגנשטאַנדן, וואָס ער שיקט. ווער עס מאַכט אַ פעלער, גיט אַ פאַנד.

אַ פאַנד גיט אויך דער בריוו־טרעגער, וואָס האָט פאַרביטן דעם פּאַקעט.

⁂

20. פּאָסט מיט א גלעקל.

אַלע אין אַ ראָד. דער, אויף וועמעס ס'איז אויסגעפאַלן דער גורל אָנצוהויבן די שפּיל, גייט אויף אַ ווײַלע אַרויס פון צימער און קערט זיך אום מיט אַ גלעקל אין דער האַנט.

ער קלינגט אָן: „דין־דין־דין!"

אַלע פרעגן: „ווער איז דאָ?"

יענער ענטפערט: „די פּאָסט גייט!"

— „פונוואַנען?" פרעגט מען ביי אים.

— „פון דער שטאָט..."

(ער רופט אָן א וועלכע ניט איז שטאָט)

„וואָס טוט מען דאָרטן?"—פרעגן אַלע.

דער אָנפירער ענטפערט, ווי ס'געפעלט אים, למשל: מען טאַנצט, מען זינגט א. אַז. וו.

ווי נאָר דער אָנפירער האָט אַרויסגערעדט, וואָס מען טוט אין דער שטאָט, דאַרפן אַלע גלייך דאָס אָנהויבן נאָכצומאַכן. ווער עס האָט זיך פאַרחלומט און שפּעט אָנגעהויבן—דאַרף געבן אַ פאַנד.

⁂

.21 אלף=ביתניקעס.

פון אויסגעלייענטע צייטונגען שניידט מען אויס אַ היפשע צאָל אַלף=ביתן, (אַלע אותיות פון א״ב) און מ׳לייגט זיי צענויף אין אַ זעקעלע. יעדערער, וואָס באַטייליקט זיך אין שפּיל, ציט אַרויס אַ געוויסע, פון פאָראויס באַשטימטע, צאָל אותיות און דאַרף פון זיי צענויפשטעלן אַ וואָרט. גיט זיך דאָס איין, איז גוט, ווען ניט—ווערט מען באַשטראָפט מיט אַ פאַנד.

ת ת ת

.22 ט ר א פ ן.

מ׳וואַרפט זיך מיט אַ פאַטשיילקעלע. דער, וואָס וואַרפט, זאָגט אַ טראַף (למשל „לע״); דער, צו וועמען מען וואַרפט, דאַרף ענטפערן מיט אַ טראַף, אָבער אַזוי, אַז ס׳זאָל זיך באַקומען אין פאַרבינדונג מיטן ערשטן אַ וואָרט, וואָס האָט אַ זין. ער קאָן, למשל, ענטפערן: „פל״ אָדער „קאַך״ ד. ה. ס׳זאָל זיך באַקומען דאָס וואָרט „לעפל״, „לעקאַך״, וכדומה.

ווער עס ענטפערט ניט תיכף אָדער ענטפערט מיט ניט קיין פּאַסיקן טראַף—ווערט געקנסעט מיט אַ פאַנד. און אַזוי ווערט דאָס פאַטשיילקעלע ווייטער געוואָרפן פון חבר צו חבר.

ת ת ת

.23 א ווערטער=קייט.

די דאָזיקע שפּיל ווערט דורגעפירט אויף דעם זעלבן אופן, ווי די פריערדיקע, נאָר מיט פאָלגנדיקן חילוק:

דער, וואָס וואַרפט די פאַטשיילקע, זאָגט אַ וואָרט, אויף וועלכן יענער, צו וועמען מען וואַרפט, דאַרף ענטפערן מיט אַזאַ וואָרט, וואָס הויבט זיך אָן מיט דעם זעלבן טראַף, מיט וועלכן דאָס ערשטע האָט זיך פאַרענדיקט.

למשל:

טי=שע=לע — לע=בער — בער=קע — קע=לער א. אַז. וו. ווערט געצויגן די ווערטער=קייט.

ווער עס צערייסט די קייט ד. ה. ווער עס געפינט ניט קיין פּאַסנדן רינגעלע=וואָרט אויף צו „שמידן״ זי ווייטער—גיט אַ פאַנד.

ת ת ת

א מעשהלע.

אלע זיצן אין אַ קרייז. איינער—אַן אויסגעקליבענער—גייט פון חבר צו חבר מיט אַ צעטעלע אין האַנט, און יעדערער שרייבט אים אַריין אַ וואָרט. דערנאָך דאַרף ער אין משך פון אַ באַשטימטער צייט צענויפשטעלן אַ מעשהלה, וואו די ווערטער פון צעטעלע זאָלן אַריין אין דעם זעלבן סדר, ווי זיי זיינען אויפגעגעבן געוואָרן.

דער, וועמען עס גיט זיך ניט איין צענויפצושטעלן דאָס מעשהלה אָדער ווער עס שטעלט עס צענויף אומגעלומפערט,—גיט אַ פאַנד.

24. אַלגעמיינע באַמערקונגען צו די שפּילן מיט פאַנדן.

ווען מען טרעט צו צו אַ וואָסער ניט איז שפּיל מיט פאַנדן, דאַרף מען קודם־כל אויסקלייבן:

1) אַ שופט, צו וועלכן אַלע אָנטיילנעמער פון שפּיל זאָלן האָבן צוטרוי. געוויינלאַך פירט ער אויך אָן מיט דער שפּיל (ס׳קאָן אים אָבער אויך אין אָנפירן אַן אַנדערער פאַרבייטן). איבערהויבן אָבער דאַרף ער פסקענען אין אַלע ספקדיקע פאַלן (געבן אַ פאַנד, צי ניט), וואָס שווימען אַרויף בשעתן שפּילן.

2) אַ זאַמלער, וואָס האָט די אויפגאַבע צענויפצוזאַמלען די פאַנדן.

ער דאַרף אויך זען, עס זאָלן ניט געגעבן ווערן כּון באַזונדערע קינדער איינע און די זעלבע חפצים און בכלל אַכטונג געבן, אַז יעדער שפּילער זאָל לייכט קאָנען דערקאָנען זיין פאַנד.

ס׳איז ווינשנסווערט, אַז דער זאַמלער זאָל האָבן אַ טיפע זאַך (אַ היטל, למשל, אָדער אַ קאָשיקל), וואו ער זאָל קאָנען צענויפלייגן די פאַנדן.

אַ שפּיל מיט פאַנדן ווערט פאַרענדיקט דאַן, ווען אַלע אָנטיילנעמער האָבן אָפּגעגעבן כאָטש צו איין פאַנד, אָדער ווען די מערהייט דריקט אויס איר ווילן (מיט אַן אָפּשטימונג) זי איבערצורייסן.

ווען די שפּיל איז פאַרענדיקט, טרעט מען צו צום צוריקגעבן די פאַנדן. דערביי ווערט פאַר יעדן אייגנטימער פון פאַנד באַשטימט אַ שטראָף. דער, פאַר וועמען עס דאַרף באַשטימט ווערן די שטראָף, גייט בשעת מעשה אַרויס.

די פּאַנדן דאַרפן דורכגעמישט ווערן אַזוי, אַז עס זאָלן ניט קאָנען זיין קיין פּניות ביים אויסקלייבן דעם פּאַנד און ביים באַשטימען די שטראָף.

דער ערשטער תּנאַי, אַז אַ שפּיל מיט פּאַנדן זאָל דורכגיין לעבּעדיק און פריילאך, איז—ניט באַליידיקן זיך פאַר די באַשטימטע שטראָף, וואָס רופט אָפּט אַרויס שפּאַס אין געלעכטער ביי די אַרומיקע. ס׳פאַרשטייט זיך אָבער ממילא, אַז צופיל באַליידיקנדיקע שטראָפן, צו גראָבע שפּאַסן טאָרן בשום אופן נישט דערלאָזט ווערן. בכלל דאַרף מען זען, אַז זיי זאָלן ניט טראָגן קיין צו פּערזענלאַכן כאַראַקטער.

די פּאַנדן ציט אַרויס איינער פון די אָנטיילנעמער פון שפּיל מיט פאַרבונדענע אויגן. די שטראָף קאָן באַשטימט ווערן אויף איינעם פון די פאָלגנדיקע אופנים:

1) דער זאַמלער און דער שופט באַשטימען זי.

2) יעדער פון די אָנטיילנעמער לייגט פאָר פאַר דעם אָדער יענעם חבר אַ שטראָף, וועלכע דאַרף אָנגענומען ווערן על־פּי רוב דעות.

3) יעדער פון די אָנטיילנעמער שרייבן אָן אויף אַ צעטעלע אַ שטראָף און גיט עס אָפּ דעם זאַמלער.

מען ציט פּאַנדן, און דער זאַמלער לייגט פאָר די שטראָפן לויט דעם סדר, ווי ער האָט זיי באַקומען.

4) נאָר בעסער פאַר אַלץ איז אויסצוקלייבן אַ קאָמיסיע פון די 3 שאַרפזיניגסטע און קליגסטע חברים, וועלכע באַשטימען שוין די שטראָפן לויט זייער איינזען.

שטראָפן קענען זיין פאַרשיידענע. וויכטיק איז, אַז זיי זאָלן זיין אינטערעסאַנט, אָריגינעל און זאָלן קענען שאַפן אַ גוטע שטימונג ביים עולם שפּילער. נאָר דאָס, פאַרשטייט זיך, ווענדט זיך אָן שאַרפזין, אַנטוויקלונג און טאַקט, פון די, וואָס נעמען אָנטייל אין באַשטימען די שטראָף.

איך ברענג דאָ אַ רשימה פון די שטראָפן, וואָס זיינען מער אָדער ווייניקער אָנגענומען און באַליבט ביי די קינדער.

1) פרעגן ביי יעדערן: „וואָס וואָלט געווען, ווען איך וואָלט געווען אַ רויז?“ (אַ קוליע שטרוי?).

2) אויף אַלץ, וואָס די אַרומיקע פרעגן, ענטפערן: „ס׳איז אמת“.

3) מאַכן זיך פאַר אַ פּאָפּוגאַי ד. ה. איבערחזרן נאָכאַנאַנד דאָס, וואָס די אַרומיקע זאָגן.

4) פרעגן ביי יעדערן אַ מיינונג וועגן זיך.

5) שטעלן יעדערן אַ פראַגע, אויף וועלכע מ׳זאָל מער ניט ווי מיט „יע“ קענען ענטפערן.

6) מאַכן זיך פאַר אַ טויבן ד. ה. אויף די ערשטע 3 פראַגן ענטפערן: „איך הער ניט“ און אויף די פערטע—„איך הער שוין“.

7) מתודה זיין זיך פאַר אַלעמען אין די אייגענע חטאים און חסרונות.
8) לייגן די ציינער אויף דער פּאָליצע. (ווי קען דאָס זיין?)
9) אַ בּרענענדיקע ליכט אַזוי האַלטן, אַז אַלע זאָלן זי זען און דער באַשטראָפטער אַליין ניט.
10) מיט פאַרבונדענע אויגן פאַרלעשן אַ בּרענענדיקע ליכט, וואָס איינער פון די חברים טראָגט פאַרביי עטלאַכע מאָל פאַרביי דעם פּנים.
11) אַיינרוימען יעדערן אַ סוד אין אויער.
12) זאָגן יעדערן אַ שטאָך-ווערטל.
13) זאָגן יעדערן זיינע חסרונות.
14) זאָגן יעדערן אַן אמת אין די אויגן.
15) אַ פריילאַכן אַנעקדאָט דערציילן.
16) זאָגן אַ קלוג-וואָרט.
17) ענטפערן אויף רעטענישן, ווי למשל:
„אַ יינגל זיצט אין שטוב אָן אַ קאָפּ. ווי קען דאָס זיין?"

אָדער: פיר געצויגן,	אָדער: העכער ווי אַ הויז,
צען געבויגן,	קלענער ווי אַ מויז,
אַ קאָפּ פון אונטן,	זיס ווי צוקער,
אַ קאָפּ פון אויבן.	ביטער ווי גאַל.

18) פּאַטשן אין וואַנט און אויסשרייען 3 מאָל:
„איך הער דיר ווי די וואַנט".
19) זעצן זיך אויפן פּאדלאָגע און צוריקשטעלן זיך אָן דער הילף פון די הענט.
20) אויפהויבן אַ צעטעלע פון טיש אָן דער הילף פון די פינגער.
21) זאָגן אַ וואָסער ניט איז זאַץ, וואָס האַלט ניט אַיין אין זיך קיין „ר".
22) איבערחזרן 3 מאָל אַ זאַץ, וואָס האַלט אַיין אין זיך אַ סך „ר"ן למשל: א) אונטערן גרינעם באַרג שטייען 3 פאַרפאָראָווע פאַרפורקעס. ב) פיר פורן פאָרן פירן קאָרן באַרג אַרויף, באַרג אַראָפּ.

ב. שפּילן און פאנדן.

25. א רינגעלע.

די אָנטיילנעמער פון שפּיל, אויסער איינעם, וואָס שטייט אין מיטן, מאַכן אַ ראָד. מ׳נעמט אַ שטריקל, מ׳טוט אָן אויף אים אַ רינגעלע און מ׳פאַרבינדט די עקן. די קינדער נעמען אָן דעם שטריקל מיט די הענט און, באַוועגנדיק זיי אויף רעכטס און לינקס, גיבן זיי איבער איינער דעם אַנדערן דאָס רינגעלע.

דער, וואָס שטייט אין ראָד, האָט די אויפגאַבע צו טרעפן, ביי וועמען עס געפינט זיך אין געגעבענעם מאָמענט דאָס רינגעלע. ער האָט רעכט צו פאָדערן פון דעם, וועמען ער איז חושד אין פאַרבאַהאַלטן דעם רינגעלע, ער זאָל אים ווייזן די הענט

ער טאָר אָבער דאָס זעלבע ניט פאָדערן ביי עטלאַכע, וואָס שטייען איינע נעבן די אַנדערע אין דער ריי.

דער, ביי וועמען ס׳איז געפונען געוואָרן דער רינג, בייט זיך מיטן טרעפער מיטן אָרט.

.26 קאָטער־פּלאָטער*).

פון דער גאַנצער גרופּע קינדער, וואָס נעמען אַן אָנטייל אין דער שפּיל ווערן אויסגעקליבן צוויי: איינער—אַן עלטערער, און אַ צווייטער—קאָטער־פּלאָטער. די קינדער זעצן זיך אויס אין איין שורה און האַלטן אויסגעשטרעקט די פאַרמאַכטע הויפּנס. קאָטער־פּלאָטער פאַרקוקט זיך. דער עלטערער גייט פון חבר צו חבר, פירט דורך מיט זיינע צענויפגעלעגטע הענט, אין וועלכע ס'געפינט זיך אַ שטיינדל, צווישן זייערע הענט און לאָזט .ביי איינעם פון זיי איבער דאָס שטיינדל.

אַז דער עלטערער ווערט פאַרטיק מיט אַלע קינדער, רופט ער צו דעם קאָטער־פּלאָטער און פרעגט ביי אים:

„קאָטער־פּלאָטער,
טרעף ביי וועמען איז דאָס,
צי ביי מיר,
צי ביי דיר,
צי ביים גלך
הינטער דער טיר?"

קאָטער־פּלאָטער קוקט זיך צו צו די קינדער און דאַרף נאָכן פּנים דערקענען, ביי וועמען דאָס שטיינדל געפינט זיך. אויב ער טרעפט, פאַרנעמט ער דעם אָרט פון דעם, ביי וועמען דאָס שטיינדל האָט זיך געפונען, און יענער ווערט אַ „קאָטער־פּלאָטער".

באַמערקונג: 1) אויב די צאָל שפּילער איז אַ באַדייטנדע, האָט „קאָטער־פּלאָטער" רעכט אָנצווייזן ביז דריי מאָל, ווען ער איז חושד אין פאַרבאַהאַלטן דעם שטיינדל.

2) אויב „קאָטער־פּלאָטער" פאַרקוקט זיך אַ פּאָר מאָל און טרעפט פאָרט ניט—פאַרבייט מען אים מיט אַ צווייט קינד.

◪ ◪ ◪

.27 אז מען כאפט ניט צו—גיט מען איבער די הענט.

מ'נעמט אַ שטריקל, די לענג לויט דער צאָל שפּילער, און מ'פאַרבינדט די עקן. אַלע קינדער שטעלן זיך אין אַ קרייז און נעמען אָן מיט איין האַנט אָדער ביידע דאָס שטריקל.

איינער, אַן אויסגעקליבענער, פירט אָן מיט דער שפּיל.

*) פון ש. באַסטאָמסקיס זאמלונג: „מאַטעריאַלן צום יידישן פאָלקלאָר".

ער האָט די אויסגאַבע צו געבן ווען ניט איז פון די, וואָס האַלטן זיך פארן שטריקל, איבער די הענט. ווען ס׳שטייט פאָר די סכנה געשלאָגן צו ווערן, כאַפּט זיי אויף גיך צו.

ער מוז אָבער תיכף, ווי נאָר די סכנה איז פאַרביי, ווידער אָנגעמען זיך מיט די הענט פאַרן שטריקל.

דער, וואָס האָט געכאַפּט איבער די הענט, בייט זיך די ערטער מיטן קינד, וואָס איז געשטאַנען אין ראָד.

באַמערקונג: מ׳טאָר ניט צו שטאַרק שלאָגן איבער די הענט.

28. יעקל מיט שטעקל.

די אָנטיילנעמער פון שפּיל זיצן אין אַ ראָד אויף דער פּאַדלאָגע. (מ׳קאָן די שפּיל אויך דורכפירן שטייענדיק).

ס׳ווערט אויסגעקליבן אַ „יעקל״. ער באַקומט אין האַנט אַ דינעם שטעקל אָדער אַ לענגערן פּאַסיק טאַקטור, מ׳פאַרבינדט אים גוט די אויגן מיט אַ טיכל און מ׳שטעלט אים אַוועק אין מיטן ראָד. ער דרייט זיך אַרום זיך 3 מאָל, גייט צו צו איינעם, וואָס זיצט אין ראָד, און רירט אים אָן מיטן שטעקל.

יענער פרעגט אים אויפן לשון פון אַ וואָסער ניט-איז בעלי-חיים, למשל: „קו-קו-רי-קו? קו-קו-רי-קו״?—(ד. ה. אויפן מענטשלאַכן לשון—„ווער איז דאָ?״) יעקל ענטפערט:

„יעקל מיטן שטעקל!״

דער, ווען יעקל באַאומרואיקט, בייזערט זיך:

„קו-קו-רי-קו! קו-קו-רי-קו!״—(ד. ה.: „טראָג זיך אָפּ מיט די ביינער!״) יעקל דאַרף טרעפן נאָכן קול, ווען ער באַאומרואיקט (ער קאָן דערביי אָנרופן מער ניט ווי 1 נאָמען). גיט זיך אים דאָס איין, דאַן ווערט ער אויס „יעקל״, און זיין אָרט פאַרנעמט דער, ווען עד האָט אָפּגעטראָפן. ווען ניט—פאַרבינדט מען אים ווידער די אויגן.

29. א שפּריכוואָרט.

איינער גייט אַרויס פון צימער. די איבערגעבליבענע קלייבן צו אַ וואָסער ניט איז שפּריכוואָרט. דער אָנפירער פון שפּיל צעטיילט די ווערטער פון שפּריכוואָרט צווישן אַלע אָנטיילנעמער אַזוי, אַז יעדערער באַקומט נאָר איין וואָרט. מ׳רופט אַריין דעם חבר פון צווייטן צימער.

דער אַריינגעקומענער לייגט פאָר יעדערן אַ פראַגע, אויף וועלכע יענער דאַרף ענטפערן מיט אַ זאַץ, וואו ס׳גייט אַריין דאָס וואָרט, וואָס ער האָט באַקומען.

ווען דער אַריינגעקומענער האָט באַקומען פון אַלעמען די ענטפערס, סטאַרעט ער זיך צו טרעפן דאָס שפּריכוואָרט.

אויב ער טרעפט, גייט אַרויס דער, וועמעס וואָרט ס׳איז פריער פאַר אַלע אָפּגעטראָפן געוואָרן.

טרעפט ער אָבער ניט — זאָגט מען אים דאָס שפּריכוואָרט און ער גייט ווידער אַרויס טרעפן.

30. אברהמעלע מלמד.

דורך אַ ציילעניש אָדער על־פּי־גורל ווערט אויסגעקליבן אַן „אַברהמעלע מלמד״.

ער זעצט זיך אויף אַ שטול אין מיטן צימער.

אַלע איבעריקע קינדער גייען צו אים צו איינס נאָכן אַנדערן, דערלאַנגען אים אַ לייכטן צי פאַרן אַרבל און זאָגן דעם פּזמון:

„אַברהמעלע מלמד,
דו גייסט גלייך פונדאַנעט,
ווען סט׳דערציילן זאַכן,
פון וועלכע כל׳לאַכן״.

אויב „אַברהמלען״ געלינגט צו מאַכן לאַכנדיק דעם חבר, וואָס ציט אים פאַרן אַרבל, פאַרנעמט יענער זיין אָרט.

31. ווער קלאַפּט?

אין מיטן צימער שטעלט מען אַוועק צוויי שטולן מיט די אָנשפּאַרן איינעם צום אַנדערן.

צוויי קינדער מיט פאַרבונדענע אויגן פאַרנעמען די ערטער. אַלע איבעריקע גייען אין אַ ראָד אַרום די שטולן און זינגען אַ ליד

איינער פון זיי, וואָס באַקומט אַ באַפעל אויף שטום־לשון פון אָנפירער, קלאַפּט אָן אין איין שטול. דער, וואָס זיצט אויפן שטול, גיט אַ פרעג דעם חבר פון צווייטן שטול: „ווער קלאַפּט?" יענער רופט אָן ביים נאָמען דעם, וועמען ער איז חושד.

אויב ער טרעפט, בינדט מען אים אָפּ די אויגן און זיין אָרט פאַרנעמט דער, וואָס האָט געקלאַפּט. גוט איז אָנצוקלאַפּן כסדר דאָ אין איין שטול, דאָ אין דעם אַנדערן, כדי די קינדער מיט די פאַרבונדענע אויגן זאָלן זיך קאָנען בייטן מיט די ראָלן פון אָנפרעגער און תשובה־געבער.

32. א צעריסענער טעלעפאָן.

אַלע אָנטיילנעמער זעצן זיך פונאַנדער אין אַ ריי. דער ערשטער פון דער ריי רוימט איין אַ סוד (זאָגט אַ וואָסער ניט איז וואָרט איפן אויער) דעם חבר, וואָס זיצט נעבן אים. דער לעצטער גיט איבער דעם וואָרט דעם צווייטן פונזיך (אויך בסוד), דער צווייטער דעם דריטן א. אַז. וו.

געוויינלאַך באַקומט דער לעצטער אין דער ריי דעם ערשטנס וואָרט אין זייער אַ פאַרדרייטער פאָרם. דער אָנפירער פון שפּיל פרעגט ביי יעדערן באַזונדער, וואָס ער האָט געהערט (אַלע זייגען מחויב צו זאָגן). און שטעלט אויף אַזאַ אופן פעסט, ווער עס האָט דעם וואָרט אָנגעהויבן צו פאַרדרייען.

דער שולדיקער פאַרלאָזט זיין אָרט און זעצט זיך אין עק פון דער ריי. אַלע איבעריקע רוקן זיך אויף אַזאַ אופן צו נעענטער צו דעם, וואָס טעלעפאָנירט.

יעדעס קינד האָט רעכט צו טעלעפאָנירן ניט מער, ווי 2 מאָל, דערנאָך מוז עס אויך פאַרנעמען דעם לעצטן אָרט אין דער ריי, און עס טעלעפאָנירט דער צווייטער, וואָס זיצט מיט אים אין שכנות.

33. די בעלי־מלאכות.

די שפּילער צעטיילן זיך אין 2 גרופּעס: איינע גייט אַרויס אין אַן אַנדער צימער, די צווייטע גרופּע בלייבט אין זעלבן, כדי צו קומען צו אַ הסכם וועגן אַ וועלכער ניט איז מלאכה, וואָס זי וועט דורכפירן אויף שטום־לשון, ווי אַ פּאַנטאָמימע, און וואָס די אַרויסגעגאַנגענע וועל, דאַרפן אָפּטרעפן. זי האָט אויסגעקליבן, למשל, סטאָלעריי.

ווען ס׳קומט אַריין די ערשטע גרופּע, נעמען זיך די קינדער פון דער צווייטער „צו דער אַרבעט”: איינער „הובלט”, דער אַנדערער—„זעגט” א. אז. וו., א. אז. וו. די אַרויסגעגאַנגענע דאַרפן טרעפן, וואָס פאַר אַ מלאכה די איבערגעבליבענע האָבן אויסגעפירט.

טרעפן זיי, בייטן זיך די גרופּעס מיט די ראָלן. ווען ניט—בלייבט, ווי געווען, און די שפּיל חזרט זיך איבער פון דאָס ניי.

.34 ניט געשטויגן, ניט געפלויגן.

מען זיצט אין אַ קרייז. איינער הויבט אָן די שפּיל, איבערגעבנדיק בסוד דעם שכן זיינעם פון רעכטס דעם נאָמען פון אַ וואַסער ניט איז געגנשטאַנד, וואָס ער „שענקט” אים. דער גיט איבער דעם צווייטן שכן אַ נאָמען פון אַן אַנדער געגנשטאַנד, און אַזוי גייט דאָס ווייטער אין דער ריכטונג אויף רעכטס.

דער, וואָס זיצט לינקס פון קינד, וואָס האָט די שפּיל אָנגעהויבן, זאָגט זיין שכן פון לינקס (אויך בסוד) דעם נאָמען פון אָרט, וואו ס׳וועט זיך געפינען דער געגנשטאַנד, וועלכן ער וועט באַלד באַקומען „במתנה”. אויף אַזאַ אופן באַקומט יעדער אָנטיילנעמער אַ געגנשטאַנד פון זיין שכן פון רעכטס און אַן אָרט פון שכן פון לינקס.

ווען אַלץ איז דורכגעפירט, זאָגט יעדערער אויס אינדערהויך, וואָס ער האָט באַקומען.

די שפּיל פאַרשאַפט אַלעמען אַסך פאַרגעניגן און רופט אַרויס אָפט אַ האַרציקן פריילאַכן געלעכטער, מחמת ס׳באַקומען זיך זייער קאָמישע צונויפּ=פאָרונגען, זאַכן, וואָס ניט געשטויגן, נישט געפלויגן.

.35 „פאַרוואָס” און „ווייל”.

יעדערער זאָגט בסוד דעם חבר זיינעם פון רעכטס אַ זאַץ, וואָס הייבט זיך אָן מיטן וואָרט „ווייל”.

ווען דאָס איז דורכגעפירט, שטעלט דער אָנפירער יעדן אָנטיילנעמער פון שפּיל אַ פראַגע, וואָס הויבט זיך אָן מיט דעם וואָרט „פאַרוואָס?”, און יענער דאַרף ענטפערן מיט דעם זאַץ, וועלכן דער חבר האָט אים געזאָגט אויפן אויער. די ראָזיקע שפּיל גיט אָפט אַסך שטאָף צום לאַכן, מחמת ס׳באַקומען זיך אָפט זייער קאָמישע צונויפפאָרונגען פון די צוויי זאַצן.

.36 יענקעלע, וואו ביסטו?

ס'ווערן אויסגעקליבן אָדער באַשטימט 2 קינדער. מ'פאַרבינד זיי גוט די אויגן. די איבעריקע מאַכן אַ ראָד. דער שופט פירט פונאַנדער די קינדער מיט די פאַרבונדענע אויגן אין פאַרשיידענע עקן פון ראָד.

איינער פון זיי הויבט אָן:

„יענקעלע (אָדער ווי מ'רופט אים אַנדערש), וואו ביסטו?"

דער צווייטער ענטפערט: „אָט בין איך!" און אַנטלויפט פון דעם אָרט וואו ער האָט זיך געפונען. דער, וואָס פרעגט, לויפט, פאַרקערט, צום אָרט, פון וואַנען ער האָט געהערט דעם ענטפער. איינער הערט זיך צו צו די טריט און צום קול פון דעם צווייטן.

איינער פרעגט, דער אַנדערער ענטפערט.

דער, וואָס פרעגט, וויל כאַפּן דעם, וואָס ענטפערט. דער לעצטער אָבער אַנטלויפט פון אים—ביז... ער פאַלט ניט אַריין צו אים אין די הענט. ס'גייט אַרויס אַ צווייטע פּאָר.

די באַוועגונגען פון די, וואָס שפּילן אין ראָד, זיינען אָפט זייער קאָמיש און רופן אַרויס אַ געלעכטער.

מ'דאַרף זיך אָבער זען איינצוהאַלטן און ניט לאַכן אויפן קול, כדי מ'זאָל קאָנען הערן די פראַגן און די ענטפערן. ווען איינער פון די „בלינדע" דערנענטערט זיך צו אַ חבר, וואָס שטייט אין ראָד, איז יענער מחויב אויסצורופן: „ס'ברענט!" דער בלינדער פאַרשטייט דאַן, אַז ער גייט ניט, וואו ער דאַרף, און טראָגט זיך אָפּ.

.37 דאָס כפרה־הינדל.

ס'ווערט באַשטימט אויף וואָס פאַר אַ ניט איז אויפן איין קינד פאַר אַ שופט, אַ צווייטע - פאַר אַ „כפרה־הינדל".

דער שופט זעצט זיך אויף אַ שטול אָדער א טיש.

דאָס „כפרה־הינדל" גייט צו צום שופט, לייגט אַוועק דעם קאָפּ אין זיין שויס (כדי ניט צוזען, וואָס עס טוט זיך הינטער אים) און אַ האַנט אויפן רוקן. דער שופט ווייזט אָן אויף שטום־לשון, ווער פון די אַרומיקע זאָל אַ פּאַטש טאָן איבער דער אויסגעשטרעקטער האַנט. יענער איז גלייך מקיים פסק: ער דערנענטערט זיך אויף די ציפּקעלאַך, טוט אָפּ דאָס זייגיקע און קערט

זיך אום אויף זיין אָרט, ווי ס׳וואָלט גאָר ניט געשען. דאָס „כפרה־הינדל״ גלייכט זיך אויס און פּרובט טרעפן, ווער עס האָט אים געשלאָגן. אָנווייזן קאָן ער נאָר אויף איינעם פון די חברים.

אויב עס טרעפט, פאַרנעמט זיין אָרט דער, וואָס האָט אים געשלאָגן, ווען ניט—בלייבט, ווי געווען. די שפּיל פירט זיך ווייטער.

38. בית־דין.

גרייט אָן אַזויפיל צעטעלאַך, וויפיל שפּילער עס זיינען פאַראַן, און אויף זעקס פון זיי שרייבט אָן פאָלגנדיקע ווערטער: 1) פאָרזיצער, 2) ערשטער דין, 3) צווייטער דין, 4) בית־דין־שמש, 5) באַשולדיקער און 6 בעל־עולה.

די איבעריקע צעטעלאַך בלייבן אָן אויפשריפטן,

אַלע פּאַפּירלאַך לייגט מען צונויף אין אַ היטל, מען צעטאַשט זיי און יעדערער ציט אַ צעטעלע.

דער, וואָס האָט אַרויסגעצויגן דעם פּאַפּירל מיט דער אויפשריפט „פאָרזיצער״, פאַרנעמט דעם אויבן־אָן ביים טיש און לאַדט איין צו זיךביידע דינים און דעם בית־דין־שמש (דאָס זיינען די, וואָס האָבן אַרויסגעצויגן די צעטעלאַך מיט אַזעלכע אויפשריפטן). ס׳קומט דער אָנקלאָגער מיט טענות צו בית־דין און ווייזט אָן, אַז ער איז דעם און דעם חבר חושד אין דער עולה, וואָס איז אים אָפּגעטאָן געוואָרן. דער, אויף וועמען דער באַשולדיקער האָט אָנגעוויזן, ווי אויף אַ בעל־עולה, קומט צו בית־דין זיך ריין וואַשן. ער האַלט אַ „שאַרפע״ רעדע געגן דעם, וואָס וואַרפט אומבאַגרינדעטע חשדים אויף אומשולדיקע מענטשן און ברענגט דערביי אַלס קלאָרע ראיה, אַז ער איז גאָט די נשמה שולדיק, דעם ווייסן ניט פאַרשריבענעם צעטעלע. מען פאַרפירט אַ משפט קעגן דעם „אָנ־קלאָגער״, מען שטעלט צו עדות א. אַז. וו.

בית־דין פאַרמשפּט אים אויף צו באַקומען, למשל, 3 מלקות. דער בית־דין־שמש פירט אויס תיכּף דעם פּסק־דין (מיט אַ טיכעלע איבערן האַנט).

דער באַשולדיקער וויל אָבער זיינס ניט איינלאָזן און וואַרפט אַ חשד אויף אַ צווייטן חבר א. אַז. וו. ביז ער פאַלט אויפן שפּור פון „אמתן בעל־עולה״, וואָס האָט זיך די גאַנצע צייט געמאַכט כלא־ידע.

בית־דין משפּט צו דעם „אמתן בעל־עולה״ אַזויפיל מלקות, וויפיל דער באַשולדיקער האָט פאַר דער גאַנצער צייט באַקומען, און אויסער דעם טראַכט נאָך בית־דין צו פאַר אים, צוזאַמען מיטן גאַנצן עולם שפּילער אַ שטראָף דערפאַר, וואָס ער האָט די גאַנצע צייט פאַרבאַהאַלטן זיין שולד און וואָס צוליב אים האָט מען געוואָרפן אַ חשד אויף זיינע חברים.

.39 טרעפן לויט 3 פראגן.

א יינער גייט אַרויס. אַלע איבערגעבליבענע קומען צו אַ הסכם וועגן אַ וואָס פאַר אַ ניט איז געגנשטאַנד, וועלכן דער אַרויסגעגאַנגענער וועט דאַרפן טרעפן, באַקומענדיק אַן ענטפער אויף פאָלגנדיקע 3 פראַגן זיינע: 1) „ווי זעט דאָס אויס?"*)
2) „ווער מאַכט עס?" און
3) „צו וואָס דינט דאָס?"
דער אַרויסגעגאַנגענער האָט רעכט צו פּרובן זיך טרעפן 3 מאָל.
אויב ער טרעפט, פאַרבייט אים אַ צווייטער לויט דער ריי.
ווען ניט—זאָגט מען אים אויס, וועגן וואָס עס האַנדלט זיך, און ער גייט אַרויס נאָכאַמאָל.
מער פאַר 2 מאָל דאַרף איינער און דערזעלבער ניט אַרויסגיין.

.40 ווי, ווען און וואו?

א יינער פאַרלאָזט דעם צימער, וואו די שפּיל קומט פאָר.
די איבערגעבליבענע קומען צו אַ הסכם וועגן אַ וואָרט, וואָס דער אַרויסגעגאַנגענער דאַרף טרעפן.
מ'רופט אים אַריין.
ער גייט אַרום אַלע קינדער און שטעלט זיי די פראַגע: „ווי האָסטו דאָס ליב?" און נאָך די ענטפערן, אין וועלכע ס'דאַרף אַריינגיין דאָס אויפגעגעבענע וואָרט, פּרובט ער עס טרעפן.
אויב ער טרעפט, פאַרבייט אים אַן אַנדערער. אויב ניט—דאַרף ער אַרומגיין און שטעלן די צווייטע פראַגע.
„ווען האָסטו דאָס ליב?"
אויב ער טרעפט אויך דאָס מאָל ניט—שטעלט ער די דריטע פראַגע:
„וואו האָסטו דאָס ליב?"
אויב ער טרעפט ניט צום דריטן מאָל, שיקט מען אים ווידער אַרויס פון צימער, און מ'גיט אים אויף אַן אַנד'ער וואָרט צו טרעפן.
אויב דאָס קינד איז מיד, פאַרבייט מען אים מיט אַ חבר.

---

*) מ'שטעלט פריער די ערשטע פראגע. אויב דער ארויסגעגאנגענער טרעפט ניט, שטעלט ער די צווייטע א. אז. וו.

41.

אַ שאַראַדע.

די אַנטיילנעמער פון שפּיל צעטיילן זיך אין צוויי גרופּעס. איינע בלייבט אין שפּיל־צימער, די צווייטע גייט אַרויס צו צו טראַכטן אַ שאַראַדע. לאָמיר זיך פאָרשטעלן, אַז זי האָט צוגעטראַכט אַלס שאַראַדע דאָס וואָרט „קוביקל" (קו־ביקל). *)

זי גייט אַריין צו דער ערשטער גרופּע און מאַכט מיט די הענט ווי, מ'וואָלט מעלקן אַ קו. אייניקע שרייען אויס דערביי: „מו!, מו!" (דאָס אַלץ דאַרף באַ־דייטן דעם טראַף: „קו").

די צווייטע גרופּע גייט אַרויס און ווידער אַריין, אַלע מיטגלידער פון דער גרופּע שטעלן זיך אויס איינע הינטער די אַנדערע און מאַכן באַוועגונגען, ווי זיי וואָלטן שפּילן אין ניס מיט אַ ביקל (דאָס דאַרף באַדייטן דאָס וואָרט „ביקל").

דערנאָך איז מען מתרה, אַז מ'וועט ווייזן דאָס גאַנצע וואָרט.

זיי גייען אַרויס, קומען ווידער אַריין און מאַכן, ווי זיי וואָלטן טרינקען פון אַ קוביקל.

די ערשטע גרופּע דאַרף פאַלן אויף דער המצאה, אַז דאָס אַלץ באַטייט דאָס וואָרט „קוביקל".

טרעפט זי, גייט זי איצט אויפגעבן אַ שאַראַדע דער צווייטער גרופּע. טרעפט זי אָבער ניט, דאַן זאָגט מען איר אויס די שאַראַדע, און די צווייטע גרופּע גייט ווידער אויפגעבן. איצט, למשל, האָט זי אויסגעקליבן דאָס וואָרט „מעסער".

זי גייט אַ ריין. עמיצער פאַלט אויף דר'ערד און מאַכט זיך פאַר אַ טויטן, דאָס איז אַ מת (מעס). די איבעריקע ברעכן מיט די הענט און רייבן די אויגן, ווי זיי וואָלטן אים באַוויינען. צום צווייטן מאָל, קומען זיי אַריין און טייטען אַלע מיטן ווייז־פינגער אויף דעם, וואָס איז פריער געפאַלן טויט (דאָס דאַרף באַדייטן: „ער") ס'קומט אַריין די פאַרטיע צום דריטן מאָל און ווייזט די באַדייטונג פון גאַנצן וואָרט:

איין טייל שניידט ברויט, למשל, און דער צווייטער—שניצט בלייפעדערס. דאָס איז דער מאַטעריאַל אויף אָפּצוטרען דאָס וואָרט „מעסערל". ווען אַ וואָסער ניט איז טראַף איז שווערלאַך צו טרעפן דאַן קאָן מען געבן אויף אים אַ רמז אין אַ קורצער ־ראַזע.

די שפּיל פאַראינטערעסירט זייער, גייט געוויינלאַך דורך לעבעדיק און רופט אַרויס אויף פאַרשיידענע איינפאַלן און המצאות.

---

*) אַ טעפּעלע, פון העלכן מ'טרינקט מילך, טיי.

ג. שפּילן מיט פּריזן.

(פאַר קינדער־יום־טובים).

42 דער בלינדער שניידער.

אַלע קינדער שטעלן זיך אין אַ ראָד און קלייבן אויס אַן אָנפירער — אַ שופט. מ׳רעדט אָפּ, לויט וואָס פאַר אַ סדר די קינדער זאָלן אָנטיילנעמען אין שפּיל, און מ׳הייבט זי אָן.

צוויי קינדער, וואָס שטייען אין ראָד איינס קעגן אַנדערן, ציען אויס (איבערן ראָד) אַ לאַנגן שפּאָגאַט.

אין מיטן פון שפּאָגאַט הענגט מען אויף אויף אַ קליין שטריקעלע אַ מתּנה — אַ פּריז (למשל, אַ בוך, אַ מעסערל, אַ פּעקל פּרוכט וכדומה). דאָס קינד, אויף וועמען עס איז אויסגעפאַלן אָנצוהויבן די שפּיל, טרעט אַרויס אויפן מיטן ראָד.

דער אָנפירער פאַרבינדט אים מיט אַ טיכעלע די אויגן און פירט אים צו צום פּריז.

דאָס איז דער בלינדער שניידער. ער טאַפּט אָן דעם פּריז, טרעט אָפּ אויף 15 אָדער 20 טריט אַהינטער (ווי ס׳איז פאָרויס באַשטימט געוואָרן) און דרייט זיך דריי מאָל אַרום זיך.

דאַן באַקומט דער „בלינדער שניידער״ אַ שער אין האַנט און ער הויבט אָן צו גיין פאָרויס מיט פאַרבונדענע אויגן אין דער ריכטונג צום פּריז.

ער האָט די אויפגאַבע איבערצוהאַקן מיטן שער דאָס שטריקעלע, אויף וועלכן דער פּריז הענגט. טרעפט ער — נעמט ער דעם פּריז פאַר זיך; טרעפט ער ניט — גייט אויף זיין אָרט אַ צווייט קינד, לויט דעם באַשטימטן סדר, און טוט דאָס זעלבע, וואָס דאָס ערשטע א. אַז. וו.

43 דער גוטער פעטער.

ס'ווערט אָנגעמאָלט אויף אַ טאַקטור אַ קאָמישע פיגור פון אַ מענטשן אין דער אמתער גרויס, מיט אַ הוט אין האַנט. אין דעם הוט איז דאָ אַן עפענונג, צו וועלכער ס'איז פון הינטן צוגעפעסטיקט אַ לייוונטענער זעקעלע. אין דעם דאָזיקן זעקעלע ווערט אַריינגעלייגט דער פריז.

די קינדער, לויט דער אַיינגעשטעלטער ריי, וואַרפן פון אַ געוויסן מהלך אַ קליינע פילקע, וועמען עס גיט זיך אַיין אַריינצווואַרפן די פילקע אין הוט, דער באַקומט דעם פריז.

44 דאָס גן-עדן עפּעלע.

מ'נעמט אַ גרויסן רויטן עפל און מ'בינדט אים אָן אָן אַ לאַנגן שטריקל. דאָס שטריקל פעסטיקט מען צו צו אַ הענגער (אויב די שפיל קומט פאָר אין שטוב, פעסטיקט מען אים צו צום באַלקן).

די, וואָס נעמען אָנטייל אין דער שפיל, גייען צו כסדר און פרובן זיך (מיט פאַרלייגטע הענט אַהינטער) אָפּצובייסן דעם עפל*).

פרובירן קען מען נאָר איין מאָל.

דער, וועמען דאָס גיט זיך אַיין (וואָס ס'טרעפט ניט גאָר אָפט), נעמט צו דעם עפל (אָדער דעם פריז, וואָס איז באַשטימט אַנשטאָט דעם עפל). מ'הענגט אויף אַ נייעם, און די שפיל גייט ווייטער.

45 א פייערלעשער.

מ'שטעלט אַוועק אַ טיש און אויף אים אַ לייכטער מיט אַן אָנגעצונדענער ליכט. נעבן לייכטער לייגט מען אַ פריז—אַ מתנה. דער, וואָס וויל באַקומען די מתנה, דאַרף מיט פאַרבונדענע אויגן אָפּגיין פון טיש אויף 3 טריט אַהינטער, איין מאָל אַרומדרייען זיך אַרום זיך, שטעלן 3 טריט פאָרויס צום טיש און מיט 3 בלאָזן פאַרלעשן די ליכט.

גיט זיך דאָס אַיין—באַקומט מען דעם פריז, ווען ניט—גייט דער צווייטער לויט דער ריי א. אַז. וו.

*) די אויגן דאַרף מען ניט פאַרבינדן, ווי ס'איז אָנגעוויזן על-פי-טעות אויף דער צייכענונג.

46. קינס צייכן.

אויף דער ערד אָדער אויף דער פּאָדלאָגע ווערט דורכגעפירט אַ פּאַס. אַ האַלבּ אַרשין די ווייט פון פּאַס לייגט מען אַוועק אַ קליין שטעקל און אויף אַ שפּאַן ווייטער שיט מען אָן סאַזשע אָדער מעל. די אָנטיילנעמער פון שפּיל גייען צו אין אַ געוויסער ריי, שטעלן זיך מיט די קני אויפן דורכגעפירטן פּאַס און דאַרפן, פאַרלייגנדיק די הענט אַהינטער, אויפהויבן מיטן מויל דעם שטעקעלע. אויב ס'גיט זיך אַיין, באַקומט מען דעם פּריז, ווען ניט—ריכט מען זיך מערניט אַיין אין סאַזשע אָדער מעל און מ'גייט אַוועק מיט „קינס צייכן" אויפן שטערן.

47. א נאַסער אָדער א נאַשער.

אויף אַ בּענקל אָדער אַ שטול שטעלט מען אַוועק אַ ניט גאָר קיין גרויסע כּלי מיט עטוואָס אָפּגעקילטע געקאָכטע וואַסער. אין וואַסער לייגט מען אַריין אַ גוט אָפּגעשניצטן קיילאַכדיקן העלצל. דאָס העלצל פאַרשטייט זיך, שווימט אַרום פון אויבּן. ווער עס וויל באַקומען דעם פּריז (מען גרייט געוויינלאַך צו אַלס פּריז אַ גוטע נאַשעריי), דאַרף מיט די ציינער אַרויסנעמען דאָס העלצל פון וואַסער. מ'האָט רעכט צו „יאָגן" זיך נאָך אים 3 מאָל.

אויב ס'איז דאָ נאָר איין פּריז און עטלאַכע, וואָס האָבּן רעכט צו פּרעטענדירן אויף אים, פּרובּט מען זיי נאָכאַמאָל אויס, בּיז ס'בּלייבּט נאָר איינער און אַן איינציקער, וואָס האָט רעכט אים צו באַקומען.

48. די ווענדקע פון גליק.

(לאָטעריי)

צו דער לאָטעריי גרייט מען צו אַ געוויסע צאָל מתנות און אַ ווענדקע (אַ וויטשע מיט אַ שנירל און אַ האָק ביים עק).

מען שניידט אָן אַזוי פיל צעטעלאַך, וויפיל קינדער עס זיינען פאַראַן.

לאָמיר זיך פאָרשטעלן, אַז מ'האָט צוגעגרייט 10 מתנות. אויף 10 פון די אָנגעשניטענע צעטעלאַך שרייבט מען אָן די נומערן פון 1 ביז 10. (מיט די זעלבע נומערן פון 1 ביז 10 ווערן אויך באַצייכנט די מתנות). אַלע צעטעלאַך וויקלט מען צונויף און מ'לייגט זיי אַריין אין אַ קערבעלע.

ס'ווערט אויסגעקליבן אַ קינד פאַר דער מלכה פון גליק.

מ'פאַרבינדט אים די אויגן און מ'זעצט אים אַוועק נעבן טיש, וואו דאָס קערבעלע שטייט.

אַלע אָנטיילנעמער גייען איינס נאָכן אַנדערן צו צום טישל לויט דער פאָרויס באַשטימטער ריי, נעמען די ווענדקע און לאָזן זי אַראָפּ אַזוי, אַז דאָס העקל זאָל פאַלן דער מלכה אויף די הענט. זי נעמט דאַן אַרויס אַ צעטעלע און הענגט אים אָן אויפן העקל.

ווען עס גליקט אָפּ, דער ציט אַרויס אַ צעטעלע מיט אַ נומער, מ'גיט אים דאַן אַרויס די מתנה מיטן זעלבן נומער, וועלכן ער האָט אַרויסגעצויגן.

49. א מאנעקען.

מען שניידט אויס פון אַ דיקן קאַרטאָן אַ קינד פון אַ יאָר 7—8 און מ'פאַרפאַרבט אים.

מען שניידט אים אויס אַזוי, אַז די רעכטע האַנט זיינע איז אויסגעשטרעקט פאָרויס און די לינקע איז אָנגעלענט אויפן זייט. מ'הענגט אים אויף אויף אַ הענגער פאַר 2 פעדים, וואָס זיינען צוגעפעסטיקט פון ביידע זייטן פון זיין קאָפּ.

דאָס קינד, וואָס וויל באַקומען דעם פּריז, גייט צו צום מאַנעקען. מען פאַרבינדט אים די אויגן און מ׳גיט אים אַ שטעקעלע אין האַנט.

דאָס קינד טרעט דאַן אָפּ פון מאַנעקען אויף 4 טריט אַהינטער, דערנאָך שטעלט עס 3 פאַרויס און דאַרף מיט איין מאָל דורכוואַרפן דאָס שטעקעלע דורך דער עפענונג, וואָס געפינט זיך צווישן דער אָנגעלענטער לינקער האַנט און דעם קערפּער פון מאַנעקען.

געלינגט אים דאָס—באַקומט עס דעם פּריז. ווען ניט—טרעפט עס מיטן שטעקל אין האַנט אָדער קערפּער פון מאַנעקען, וואָס הייבט זיך דאַן אָן צו דרייען און גיט מיט דער אויסגעשטרעקטער האַנט אַ פּאַטש אין פּנים דעם שפּילער. יענער באַקומט אויף אַזאַ אופן אַנשטאָט אַ מתנה אַ „מתנת־יד".

⊠ ⊠ ⊠

.50 מזל־טוב!

(טעלער ברעכן)

מ׳גראָבט איין אין דער ערד אַ פלאָקן פון לערך $1^1/_2$ מעטער די הויך און 8 סאַנטימעטער די דיק.

אויפן פלאָקן שטעלט מען אַרויף פון אויבן אַ טעלער אָדער מ׳טוט אָן אַ פּראָסטן ליימענעם טעפּל.

אויף אַ מהלך פון אַ 15־20 טריט (די ווייטקייט ווענדט זיך אָן דעם עלטער פון די שפּילער) שטעלן זיך אויס אַלע אָנטיילנעמער איינער הינטערן אַנדערן אין אַ באַשטימטן סדר.

דער אויסגאַנג־פונקט ווערט באַצייכנט מיט אַ וועלכן ניט איז סימן (מיט אַ פאָנע, למשל). דער, וואָס הויבט אָן די שפּיל, באַקומט אין האַנט אַ שטעקן, אַ מעטער די לענג. אויב ער וויל קען ער אויסמעסטן דעם מהלך, וואָס ער וועט דאַרפן דורכמאַכן.

ער מעג זיך אויך צילעווען, אויף וואָס פאַר אַ הויך ס׳וועט אים אויסקומען צו קלאַפּן. די שפּיל הויבט זיך אָן, ער גייט צו צום באַשטימטן אָרט.

מ׳טוט אים אָן אַ טיכעלע אויף די אויגן און ער דרייט זיך אַרום זיך 3 מאָל.

איצט האָט ער די אויפגאַבע מיט פעסטע טריט צוצוגיין צום סלופּ און מיט איין קלאַפּ צעברעכן דעם טעלער (אָדער טעפּל), וואָס געפינט זיך אויף אים.

גיט זיך דאָס איין (וואָס ס'טרעפט אַגב זעלטן), באַקומט מען אַ פּריז.

געוויינלאַך ווערט דער קלאַפּ געגעבן אינדערלופטן צום גרויס עגמת-נפש פון שפּילער און צופרידנקייט פון די אַרומיקע.

דאָס טיכל אויף די אויגן טוט דעם שפּילער אָן דער אויסגעקליבענער שופט.

רירן דאָס טיכל מיט די הענט טאָר דער שפּילער ניט.

ס'מוז זיין אין דער צייט פון שפּיל אַן אַבסאָליוטע רו.

קיינע אונטערזאָגענישן (אויף וואָס פאַר אַן אופן עס זאָלן ניט זיין) טאָרן בשום אופן ניט פאָרקומען.

ווען איינער פאַרשפּילט, גייט דער צווייטער לויט דער ריי.

באַמערקונג: ווען קיין סלופּ איז ניטאָ, קאָן מען דעם טעלער (אָדער טעפּל) אַוועקשטעלן אויף דר'ערד מיט דער עפענונג אַראָפּ און אונטער אים אַוועקלייגן דעם פּריז.

אויב די שפּיל קומט פאָר אין אַ בנין, קאָן מען דעם טעלער אַוועקשטעלן אויף אַ שטול אָדער צופּעסטיקן מיט אַ שנירל צום באַלקן.

51. נאָכן „טעלערל פון הימל“.

ס'ווערט אַיינגעגראָבן אין דער ערד אַ סלופּ פון לערך 6 מעטער די הויך און 20 סאַנ- טימעטער די דיק (אונטן דיקער, אויבן אַ ביסל דינער).

דער סלופּ דאַרף זיין גוט און גלאַט אַרומגעהובלט.

פון אויבן ווערט צום סלופּ צוגעקלאַפּט אַ ברעטל מיט אַ גלעקל.

אויפן ברעטל ווערט אַוועקגעשטעלט אַ טע- לערל מיט אַ מתנה. דער, וואָס וויל באַקומען דעם פּריז, דאַרף מיט דער הילף פון די הענט און פיס אַרויפקלעטערן צום סאַמע שפּיץ פון סלופּ, אָנ- קלינגען און אַרויסנעמען דעם פּריז.

פאַר די, וואָס קלעטערן נאָכן טעלערל פון הימל, ווערט צוגעגרייט אַ ספּעציעלער קאָמישער אָדער פאַנטאַסטישער קאָסטיום: 1) כדי די, וואָס קריכן, זאָלן ניט איבערפּירן זייערע אייגענע בגדים און 2) כדי צוצוגעבן אַ שענערן עפעקט דער גאַנצער שפּיל·

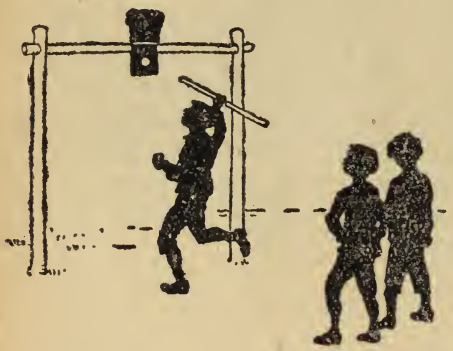
אויב עס זיינען דאָ אַ סך בעלנים אויף צו קריכן, האָט יעדער רעכט צו קריכן ניט מער, ווי איין מאָל.

אַלנפאַלס מער פאַר צוויי מאָל טאָר מען בכלל ניט דערלאָזן צו קריכן, כּדי מען זאָל זיך ניט איבערמאַטערן.

ווען מען וויל אַ ביסל פאַרשווערן דאָס אַרויפקריכן, רייבט מען אַרום, דעם סלופּ מיט זייף אָדער מיט סטעאַרין.

.52 המנס מפּלה.

אויף אַ פּלאַץ ווערט צוגעגרייט אַ „טויער"—מ'גראָבט איין אין דער ערד 2 סלופּעס פון $2^1/_2$ מעטער די הויך. די אויבערשטע עקן פון די סלופּעס (אויף איין און דערזעלבער הויך) ווערן דורכגעבויערט און ס'ווערט דורך די לעכער דורכגעלאָזן אַ שטאַנג, וואָס דרייט זיך פריי. פון אויבן ווערט אויפן רעכטן מיטן שטאַנג צוגעקלאַפּט אַ קליין הילצערן עמערל, צום עמערל פעסטיקט מען צו אַ פּירקאַנטיק ברעטל מיט אַ לאָך אין מיטן פון לערך 14 סאַנטימעטער אין דיאַמעטער.



אין עמערל גיסט מען אָן אַ ביסעלע וואַסער און מ'רעגולירט אים אויס אַזוי, אַז עס זאָל זיך געפינען אין גלייכגעוויכט.

דאָס עמערל און ס'ברעטל ווערן העל געפאַרבט (גרין, למשל, אָדער רויט). די לאָך פון ברעטל ווערט אַרומגעפירט מיט אַ ווייסען קרייז, כּדי מ'זאָל זי בעסער קענען באַמערקן.

חוץ דעם, דאַרף מען צוגרייטן אַ 6—5 פיילן־שטעקלאַך (2 פינגער די דיק און אַ מעטער די לענג). יעדער אָנטיילנעמער פון שפּיל האָט די אויפגאַבע צו לויפן פון אַ באַשטימטן אָרט, לויט אַ סימן פון אָנפירער, ניט אָפּשטעלנדיק זיך, דורכלויפן דעם טויער און גלייכצייטיק דורכלאָזן דעם פייל דורך דער לאָך פון ברעטל. ווער עס פירט דורך דעם פייל דורכן לאָך אַזוי, אַז דאָס ברעטל בלייבט ניט גערירט און דאָס עמערל אין גלייכגעוויכט, דער האָט רעכט צו באַקומען אַ פּריז.

דער אָבער, וואָס פירט ניט דורך דעם פייל און טרעפט מיט אים אין ברעטל, פירט מיט דעם אַרויס דאָס עמעדל פון גלייכגעוויכט און ווערט אָפּגעגאָסן.

ווען עס זיינען דאָ וויניק פריזן (למשל, 1, 2) און שפילער, וואָס האָבן דורכגעפירט דעם פייל, מערער, לויפן אָט דידאָזיקע ווייטער לאָזן דעם פייל, ביז עס בלייבט איינער (אָדער צוויי) אַלס אַנטגילטיקער מנצח.

ער באַקומט דעם פריז.

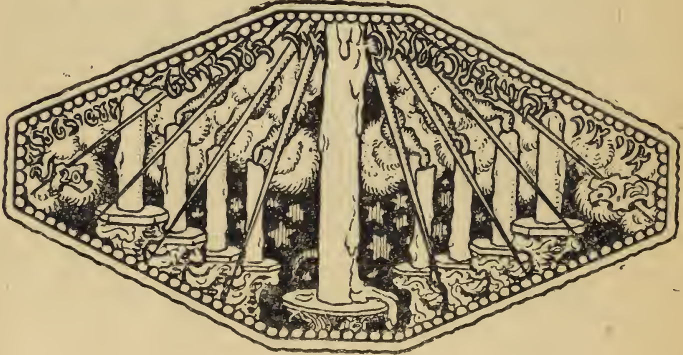
באַמערקונג: די סלופּעס ווערן געווינלאַך באַפּוצט מיט גירליאַנדעס גרינס און פאַרביקן פּאַפּיר. כדי די שפיל זאָל זיין אימפּאָזאַנטער און זאָל טראָגן א מער פייערלאַכן כאַראַקטער, קען מען יעדן שפילער, וועמעס ריי עס איז צו וואַרפן דעם פייל, דורכפירן דורכן „טויער" אין רייך באַפּוצטע פערד און וואָגן. אין דעם פאַל דאַרף דער טויער זיין העכער.

53. אַלגעמיינע באַמערקונג צו די פּריזן־שפּילן.

ס'איז זייער ווינשנסווערט, אַפילו אומבאַדינגט נויטיק, אַז, בשעת מען אָרדנט אַיין שפילן מיט פּריזן, זאָל מען אויסקלייבן ניט איין שופט, נאָר אַ קאָמיסיע פון 3, וואָס האָט די אויפגאַבע פעסטצושטעלן, 1) צי עס זיינען אויסגעפירט געוואָרן אַלע נויטיקע כללים און 2) צי דער, וואָס פּרעטענדירט אויפן פריז, האָט אים באמת רעכט צו באַקומען.

ווען ס'ווערט אויסגעקליבן איינער, קומען אָפט פאָר מיספאַרשטייענישן, מען איז אים חושד אין נשיאת פנים א. ד. גל.

ד. חנוכה־שפּילן.



I. דריידל־שפּיל. .54

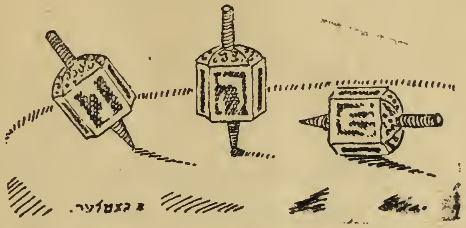
א) ווען אַסך שפּילן.

מ׳זעצט זיך אַרום טיש. יעדערער, וואָס נעמט אַן אָנטייל אין שפּיל, לייגט אַיין אין „באַנק״ (דאָס הייסט אויפן טיש אַלע זאָלן זען) אַ מטבע, למשל, אַ קאָפּיקע, אַ פעניג א. ד. גל.

דער ערשטער, אויף וועמען ס׳איז אויסגעפאַלן די בכורה אָנצוהויבן די שפּיל, דערלאַנגט אַ דריי דאָס דריידל, און עס גייט אַוועק איבערן טיש. ווען

דאָס דריידל פֿאַלט אום, גיט מען אַ קוק, וואָס פֿאַר אַן אות עס איז געפֿאַלן פֿון אויבן.

(אויף דעם דריידל, ווי באַוואוסט, זיינען דאָ 4 אותיות: „נ״, „ג״, „ה״, „ש״)



איז געפֿאַלן „ג״—באַדייט דאָס „גוט״, און דער, וואָס איז געגאַנגען, נעמט צו דעם גאַנצן „באַנק״. פֿאַלט „ה״—הייסט דאָס אַ „העלפֿט״, און ער נעמט צו אַ האַלבן „באַנק״. „נ״ הייסט—„ניטאָ״. פֿאַלט אָבער „ש״—איז שלעכט, און דער, וואָס איז געגאַנגען מיטן דריידל, דאַרף צושטעלן צום „באַנק״ פּונקט אַזאַ סכום, ווי ער האָט פֿריער אַריינגעלייגט.

דער, וואָס שפּילט אויס איינמאָל, האָט רעכט צו גיין אַ צווייטן מאָל.

ווען איינער פֿאַרלירט, גייט דער צווייטער לויט דער ריי.

ב) ווען 2 שפּילן.

מ׳רעדט אָפּ, אַז דער, ביי וועמען ס׳וועט פֿאַלן „ה״, וועט באַקומען פֿון חבר אַ געוויסע מטבע, למשל, אַ פּירער; וועט פֿאַלן „ה״—אַ העלפֿט פֿון דעם, „ש״—רעכנט זיך פֿאַר פֿאַרלאָרן, „נ״—איבער. ביים צווייטן מאָל, ווען ס׳פֿאַלט „נ״, טאָר מען שוין ניט איבערגיין.

ווער ס׳געווינט, האָט רעכט גלייך צו גיין אַ צווייטן מאָל.

55. II. דריידל-שפּיל.

אַלע לייגן איין אַ געוויסן סכום געלט אין „באַנק״. יעדערער פּרובט זיך פֿאָרויסזאָגן, וואָס פֿאַר אַן אות עס וועט פֿאַלן. למשל, 3 פֿון די שפּילער זאָגן נביאות, אַז ס׳וועט פֿאַלן „ה״, 5—„ג״ און 2—„ש״ א. אַז. וו. דער ערשטער, אויף וועמען עס אויז אויסגעפֿאַלן אָנצו-הויבן די שפּיל, דערלאַנגט אַ דריי דאָס דריידל.

ס׳איז געפֿאַלן, לאָמיר זיך פֿאָרשטעלן, „ג״, און דער „באַנק״ ווערט צע-טיילט אויף גלייך צווישן די, וואָס האָבן פֿאָראויסגעזאָגט אויף „ג״. דערנאָך גייט דער צווייטער א. אַז. וו.

באַמערקונג: די דריידל-שפּילן ברענג איך דאָ, אַזוי, ווי אין זיי ווערט געשפּילט, נעמענדיק אין אַכט זייער פאָלקלאָרישע באַדייטונג.

ווינשנסווערט איז אָבער, אַז די קינדער זאָלן שפּילן ניט אין געלט (דאָס פאַרוואַנדלט די שפּיל אין אַ געוויסער מאָס אין אַן אַזאַרט-שפּיל) נאָר אין „אייגלאַך".

מ׳רעדט למשל, אָפּ, אַז, ווער עס וועט פריער פאַר אַלעמען אויסשפּילן אַ געוויסע צאָל „אייגלאַך", דער האָט געוואונען. „ג" ווערט דערביי גערעכנט פאַר איין „אייגל", „ה" פאַר אַ $1/_2$ „אייגל", „נ"—„ניטאָ" (אָדער „איבער"), „ש" שלעכט ד. ה. מ׳רעכנט דעם שפּילער אַראָפּ אַן „אייגל" פון די, וואָס ער האָט שוין א. אַז. ווי.

ה. פּסחדיקע שפּילן.

56. שפּיץ צי קאָפּ?

די אָנטיילנעמער פון שפּיל צעשטעלן זיך אָדער זעצן זיך אויס אין אַ ריי. דער, וואָס הויבט אָן די שפּיל, גייט צו צום ערשטן חבר, באַווייזט אים אַ פאַרמאַכטן פויסט, אין וועלכן ס'ליגט אַ גרויסער וועלישער נוס, און פרעגט ביי אים: „שפּיץ, צי קאָפּ?"

יענער ענטפערט ,למשל: „קאָפּ!"

אויב דער, וואָס האָט די אָנפראַגע געמאַכט, האָט טאַקע באמת געהאַלטן דעם נוס „קאָפּ" ד. ה. מיט פלאַכן פלאַטשיקן קאַנט אַרויף, דאַן מוז ער אָפּגעבן דעם נוס. ער נעמט ווידער אַ נוס אין פויסט און פרעגט ביים צווייטן חבר: „שפּיץ, צי קאָפּ?" אויב יענער טרעפט ניט ד. ה ער האָט געזאָגט, למשל: „שפּיץ" (דער נוס איז מיטן שפּיציקן זייט אַרויף), אינדערצייט ווען אינדער־אמתן איז „קאָפּ", דאַן מוז ער אָפּגעבן אַ נוס דעם, וואָס האָט ביי אים געפרעגט.

ווען דער ערשטער האָט שוין אויסגעפרעגט אַלע חברים, גייט דער צווייטער לויט דער ריי.

57. אום צי גראָד?

1) ווען 2 שפילן.

איינער נעמט אַרויס אַ הויפן ניס פון קעשענע, פאַרוואַרפט די הענט אַהינטער און לייגט איבער פון איינע אין די צווייטע אַ ביסל ניס. ער טראָגט צו דעם חבר ביידע פאַרמאַכטע פויסטן, צוגעלייגטע איינעם צום אַנדערן, און פרעגט ביי אים: „אום, צי גראָד?״ יענער ווייזט אָן מיט אַ פינגער אויף דעם אָדער יענעם פויסט און ענטפערט, למשל: „אום!״

אויב ס׳איז באמת געווען אין פויסט אַן אומע צאָל ניס, נעמט זיי דער טרעפער צו.

אויב ער האָט ניט ריכטיק געזאָגט ד. ה. ער האָט ניט געטראָפן, דאַרף ער געבן דעם, וואָס האָט ביי אים געפרעגט, אַזויפיל ניס, וויפיל ס׳איז געווען ביי יענעם אין פויסט.

מען בייט זיך מיט ראָלן דאַן, ווען דער, וואָס פרעגט, פאַרלירט.

2) ווען מער שפילן.

מ׳מאַכט אַ ראָד אָדער מ׳זעצט זיך פונאַנדער אויף שטולן.

אויף דעם אָדער יענעם אופן ווערט אַיינגעשטעלט אַ ריי.

דער ערשטער פון דער ריי גייט צו צום צווייטן חבר מיט אַ פאַרמאַכטן הויפן און פרעגט ביי אים: „אום צי גראָד?״. יענער ענטפערט. אויב ער האָט געטראָפן, נעמט ער צו די ניס ביי דעם, וואָס האָט געפרעגט, ווען פאַרקערט, גיט ער אַזויפיל ניס, וויפיל עס האָט געהאַלטן אין פויסט דער, וואָס האָט די פראַגע געשטעלט.

אויב דער, וואָס האָט די שפיל אָנגעהויבן, האָט געוואונען, גייט ער פרעגן ביים דריטן חבר. ווען ניט—גייט דער צווייטער טאָן דאָסזעלבע.

58. אין ניס מיט א ביקל.

א.

די קינדער, וואָס ריידן אָפּ צו שפילן אין ניס מיט אַ ביקל *), שטעלן אויס די ניס**) (יעדערער צו איינעם) אין אַ ריי אין דער לענג־לערך אַ שפּאַן אָדער אַ פוס־טראָט די ווייט איינעם פון דעם אַנדערן.

*) אין אייניקע ערטער רופט מען דאָס ראָש אָדער רעשל.

**) אין דער שפּיל ווערט געשפּילט אויף אַ גלייכן גלאַטן ערד (צין שטוב—אויף דער פּאָדלאָגע, אויף דרויסן—צויף אַ לאָווע).

דער, אויף ווען ס׳איז אויסגעפאַלן אָנצוהויבן די שפּיל, גייט אָפּ פון די ניס אויף באַשטימטן מהלך (ווי ס׳איז פון פריער אָפּגערעדט געוואָרן), שטעלט זיך אַ ביסל אינדערקרים אַזוי, אַז די גראָדע ליניעס, וואָס קענען ווערן דורכגעפירט (איינע—דורך דער ריי ניס, די אַנדערע—צווישן שפּילער און דעם לעצטן נוס) זאָלן בילדן אַ שאַרפן ווינקל, און דערלאַנגט אַ קייקל דעם ביקל אין דער ריכטונג צו די ניס.

דערביי האַלט מען זיך ביי פאָלגנדיקע כללים:

1) טרעפט ער מיטן ביקל אין ערשטן, נאָענטסטן נוס—נעמט ער אים צו טרעפט ער אין צווייטן, נעמט ער צו די ערשטע 2 ניס, טרעפט ער אין לעצטן, ווייטסטן נוס—האָט ער „בכורה" און נעמט צו אַלע ניס.

מ׳הויבט דאַן אָן צו שפּילן אויף אַ נייעם קאָן—יעדערער שטעלט צו איין נוס, און דער, וואָס האָט געהאַט געוואונען, גייט דעם ערשטן גאַנג.

2) יעדער געווינס גיט דאָס רעכט צו גיין נאָכאַמאָל.

3) ווער עס פאַלירט ד. ה. ביי ווען דער ביקל גייט דורך דורך אַ „טויער" (צווישן 2 ניס), דאַרף צושטעלן צו דער ריי אַ נוס—און ס׳גייט דער פאָלגנדיקער לויטן סדר.

4) ס׳רעכנט זיך פאַר פאַרלאָרן אויך דאַן, ווען דער ביקל טרעפט אין אַ נוס, אָפּשפּרינגענדיק פון דער זייט אָדער אָפּגייענדיק אויף צוריק.

ב.

די ניס ווערן אויסגעשטעלט ניט אין דער לענג, נאָר אין דער ברייט (האָריזאָנטאַל), מען שטייט אויף אַ געוויסן מהלך פאַר די ניס און מען צילעוועט זיך אין איינעם. (געוויינלאַך אין דעם, וואָס שטייט ביים סאַמע רעכטן עק).

טרעפט מען אין איין נוס, נעמט מען אים צו צוזאַמען מיט אַלע אַנדערע, וואָס שטייען לינקס פון אים.

טרעפט מען ניט, שטעלט מען צו פון רעכטן זייט אויף א שפּאַן די ווייט נאָך אַ נוס. ס׳גייט דער צווייטער.

.59 אין ניס מיט א נאָז־טיכל.

עס שפּילן צוויי.

איינער נעמט אייגענע 4 ניס און דעם חברס 4 ניס. ער שפּרייט אויס אויף דער פּאַדלאָגע אַ נאָז־טיכל און אין נוס לייגט ער אַוועק אויפן נאָז־טיכל און דעם צווייטן אויף דער ערד נעבן אים.

דערנאָך שטעלט ער זיך איבערן נאָז־טיכל און וואַרפט אַראָפּ (לאָזט אַראָפּ) פון דער הויך די איבערגעבליבענע ניס.

אויב אויפן טיכל און אויף דער ערד באַקומט זיך אַ גלייכע צאָל ניס אָדער אויב די ניס, אויסער דעם ערשטן, וואָס מ׳האָט לכתחילה אַוועקגעלייגט אויפן טיכל, זיינען אַלע אויף דער ערד—האָט דער שפּילער געוואונען און ער נעמט צו אַלע ניס. אויב אָבער ס׳באַקומט אַן אַנדער קאָמבינאַציע פון ניס אויפן טיכל און אויף דער ערד—האָט ער פאַרלאָרן.

ס׳טוט דאָסזעלבע דער צווייטער.

60. אין ניס מיט א היטל.

אויפן טיש לייגט מען אַוועק אַ היטל מיט דער עפענונג אַרויף, און יעדער שפּילער לייגט אַריין אין אים אַ געוויסע צאָל ניס.

דערנאָך גייט צו דער ערשטער פון דער ריי, הייבט אויף דאָס היטל פאַר די ראַנדן און לאָזט אים אַראָפּ (וואַרפט אים אַראָפּ) צוריק אויפן טיש.

אויב ס׳שפּרינגט דערביי אַרויס אַן אומע צאָל ניס, האָט ער געוואונען און ער חזרט דאָסזעלבע איבער נאָך אַ מאָל און נאָך אַ מאָל, ביז דער אַלגעמיינער סה״כ פון די אַרויסגעשפּרונגענע אומע צאָלן ניס באַטרעפט 10.

ער נעמט צו דאַן אַלע ניס פון היטל.

ווען ס׳פאַלט אָבער אַרויס אַ גראָדע צאָל אָדער דער ס״ה איז מער. פאַר 10, פאַרלירט מען.

ס׳גייט אַ צווייטער.

61. איינס—צוויי.

מ׳גראָבט אויס אַ גריבעלע, און יעדער שפּילער לייגט אַריין אַהין צו 4 אָדער 8 ניס.

ווען עס געלינגט, וואַרפנדיק פון דער הויך אַ נוס אין גריבל, אַרויסצוקלאַפּן 2 מאָל איינס נאָכן אַנדערן צו איין נוס, דער געווינט און נעמט צו אַלע ניס.

62. וואו איז דער שפּאַלט?

דער, וואָס הייבט אָן די שפּיל, נעמט אַ שטיקל מצה, גייט אַוועק אין אַ ווינקעלע, צעברעכט עס און לייגט עס ווידער צונויף אַזוי, אַז עס זאָל ניט קאָנטיק זיין, אין וועלכן אָרט מען האָט די מצה איינגעבראָכן. דערנאָך גייט ער צו צום חבר, האַלטנדיקביידע שטיקלאַך אַזוי, אַז ס'איז ניט צו מערקן, וואו ס'איז איינגעבראָכן, און פרעגט ביי אים: „וואו איז דער שפּאַלט?" אויב יענער טרעפט, דאַרף אים דער, וואָס האָט געפרעגט, געבן אַ נוס; ווען ניט, דאַרף געבן איין נוס דער, וואָס האָט ניט געטראָפן.

63. אין „איינלאך".

אין שפּיל נעמען אָן אָנטייל 2 קינדער.
איינער שטעלט אַ נוס. דער אַנדערער גייט אָפּ פון נוס אויף 3 אָדער 4 פוס־טריט און דאַרף, צילעווענדיק זיך, טרעפן אין דעם חברס נוס. טרעפט ער — נעמט ער אים צו, און דער חבר דאַרף שטעלן אַ צווייטן נוס און אַ דריטן א. אַז. וו., ביז דער, וואָס וואַרפט, האָט ניט קיין דורכפאַל ד. ה. ביז ער טרעפט ניט. דער, וואָס שטעלט די ניס, נעמט צו די געוואָרפענע ניס, מיט וועלכע, דער, וואָס וואַרפט, האָט ניט געטראָפן.

קורץ גערעדט: איינער נעמט צו די ניס, אין וועלכע ער האָט געטראָפן, דער צווייטער — די ניס, מיט וועלכע דער, וואָס וואַרפט, האָט ניט געטראָפן.

די שפּיל ענדיקט זיך געוויינלאַך דאַן, ווען איינער האָט אויסגעוואָרפן אָדער דער אַנדערער האָט אויסגעשטעלט אַלע זיינע ניס.

באַמערקונג: די זעלבע שפּיל ווערט דורכגעפירט אונטערן נאָמען „אין קופּקעס" דאַן, ווען, אַנשטאָט איין נוס, שטעלט מען אַ גאַנצע קופּקע — געוויינלאַך 3 פונאונטן און איינעם פונאויבן. אין דעם פאַל וואַרפט מען די ניס פון 10 פוס־טריט לערך די וויים.

64. מיט ניס אונטער טעלערלאך.

א) ווען צוויי שפּילן.

מען נעמט 2 טעלערלאַך. מ׳רעדט אָפּ וועגן דער צאָל ניס, וואָס מ׳האָט רעכט אַרונטערצולייגן אונטער איינעם פון די טעלערלאַך. איינער גייט אַרויס. דער צווייטער נעמט די אָפּגערעדטע צאָל ניס און לייגט זיי אַרונטער אונטער אַ טעלערל.

ס׳קומט אַריין דער ערשטער און פּרובט טרעפן, אונטער וועלכן טעלערל עס ליגן די ניס. טרעפט ער—נעמט ער צו די ניס פון אונטערן טעלרל און בלייבט ביי אים אויף צו פרעגן. טרעפט ער ניט, גיט ער דעם חבר אַזויפיל ניס, וויפיל ס׳איז געווען אונטערן טעלערל און ער גייט אַרויס, כדי אַ צווייטן מאָל צו פּרובן טרעפן.

ב) ווען מער שפּילן.

טעלערלאַך אַזויפיל,—וויפל שפּילער עס זיינען פאַראַן. יעדערער לייגט אַוועק אויפן טיש אַ באַשטימטע צאָל ניס. אַלע, חוץ איינעם, פאַרלאָזן אויף אַ ווײַלע דעם צימער. דער, וואָס איז געבליבן, לייגט פונאַנדער די ניס אונטער די טעלערלאַך אַזוי, ווי זיין האַרץ געלוסט: אונטער איינעם, למשל, אַ סך, אונטערן צווייטן גאָרניט, אונטערן דריטן אַ ביסל א. אַז. וו. ער רופט אַריין די חברים, און יעדערער לייגט אַרויף אַ האַנט אויף אַ טעלערל. פאַר אים בלייבט דער לעצטער (פרייער) טעלער. יעדערער נעמט אַרויס די ניס, וואָס האָבן זיך אונטער „זיין" טעלערל געפונען.

דערנאָך בלייבט אין צימער אַ צווייטער חבר, און די שפּיל חזרט זיך איבער פונסניי.

◣ ◣ ◣

65. אין גריבלאך.

א.

מ׳גראָבט אויס אַ קליין גריבל און יעדער שפּילער לייגט אַריין אין אים צו איין נוס.

דער ערשטער, וואָס הייבט אָן די שפּיל, שטעלט זיך אַוועק אויף אַ געוויסן מהלך און קייקלט אַ נוס אין דער ריכטונג צום גריבל.

פאַלט אַריין דער געקייקלטער נוס אין גריבל, נעמט דער שפּילער צו אַלע ניס, וואָס זיינען דאָרט פאַראַן. אויב ניט—לייגט ער צו צו די ניס, וואָס געפינען זיך אין גריבל, אויך דעם נוס, מיט וועלכן ער איז געגאַנגען. ס׳קייקלט אַ נוס דער צווייטער לויט דער ריי א. אַז. וו.

ב.

אַלע שפּילער לייגן אַריין אין גריבל צו 2 ניס.

דער, וואָס הייבט אָן די שפּיל, וואַרפט אַריין פונדערהויך נאָך 2 ניס.

אויב איינער שפּרינגט דערביי אַרויס צוריק, נעמט ער אַרויס אַלע ניס און וואַרפט זיי פונדערהויך איינציקווייז אין גריבל. וויפיל ניס עס זיינען דערביי אַרויסגעשפּרונגען אויף צוריק, אַזויפיל „אייגלאַך" ווערט דעם שפּילער פאַררעכנט.

געווינט מען איין מאָל, גייט מען אַ צווייטן. פאַרלירט מען—גייט דער צווייטער לויט דער ריי.

ווער עס באַקומט דער ערשטער אין אַלגעמיינעם סה"כ 10 „אייגלאַך" און ניט מער—דער האָט געוואונען און נעמט צו אַלע ניס פון גריבל.

באַקומט זיך אין סה"כ מער פאַר 10 „אייגלאַך"—רעכנט זיך פאַר פאַרלאָרן.

ג.

יעדערער לייגט אַריין אין גריבל צו 4 ניס.

דער, וואָס הייבט אָן די שפּיל, וואַרפט פונדערהויך נאָך 4 ניס (איינעם נאָך דעם אַנדערן).

אויב ס'שפּרינגט דערביי אַרויס אַן אומע צאָל, נעמט ער צו אַלע ניס פון גריבל. אויב אַ גראָדע—לאָזט ער איבער אין גריבל אויך די ניס, מיט וועלכע ער איז געגאַנגען, און ס'טרעט אַריין אין שפּיל דער צווייטער לויט דער ריי.

66. אין אראָפּלאָזעניש.

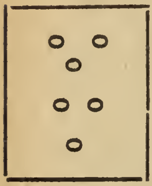
מ'שפּאַרט אָן, משופּעדיק אַ ברעטל אָדער אַ דאַכליוועקע אָן אַ וואַנט. דער ערשטער, וואָס הייבט אָן די שפּיל, לאָזט אַראָפּ פון ברעטל אַ נוס. דערנאָך לאָזט דער צווייטער און סטאַרעט זיך צו טרעפן אין ערשטנס נוס. טרעפט ער—נעמט ער אים צו, טרעפט ער ניט—לאָזט ער אויך זיינעם אויף דעם אָרט, וואו ער האָט זיך אָפּגעשטעלט.

ס'לאָזט פון ברעטל דער דריטער אַ נוס. טרעפט ער אין איינעם פון די ניס, וואָס זיינען אויסגעשטעלט אויף דער ערד—נעמט ער צו אַלע. טרעפט ער ניט—לאָזט ער איבער זיין נוס, און ס'גייט דער פערטער א. אַז. וו.

ווען איינער האָט צוגענומען אַלע ניס, וואָס זיינען געווען אויף דער ערד, גייט דער צווייטער, וואָס שטייט נאָך אים אין דער ריי. די שפּיל חזרט זיך איבער פונסניי.

67. קאָפּ-האַרץ-פּוס.

מען זעצט זיך אַרום אַ טיש, און יעדערער לייגט אויס פאַר זיך 6 ניס אין פאָלגנדיקן סדר:



3 אינדערהויך (דאָס איז דער „קאָפּ").

2 אינמיטן (דאָס איז דאָס „האַרץ").

און 1 נוס פונאונטן („די פוס").

* * *

מ׳גרייט אָן 2 האַלבע שאָלאַכצן פון וועלישע ניס, מ׳באַשטימט די ריי, לויט וועלכער יעדערער זאָל אָנטיילנעמען אין שפּיל, און זי הייבט זיך אָן. זי באַשטייט אָט אין וואָס:

דער, אויף וועמען ס׳איז אויסגעפאַלן די בכורה צו שפּילן, נעמט בײדע האַלבע שאָלאַכצן און לייגט זיי אַוועק אויף דער דלאָניע (כף=היד) פון דער רעכטער האַנט מיט די עפענונגען אַראָפּ. דערנאָך דערלאַנגט ער אַ פּאַך מיט דער האַנט פון אונטן אַרויף, און בײדע שאָלאַכצן פליען אַראָפּ אויפן טיש. זיי קאָנען פאַלן אויף איינעם פון די פאָלגנדיקע 3 אופנים:

1) ביידע שאָלאַכצן מיט די עפענונגען אַראָפּ („קאָפּ")—דאַן נעמט דער שפּילער ביי אַלעמען און ביי זיך אויך די דרייאיקע ניס—„דעם קאָפּ".

2) ביידע—מיט די עפענונגען אַרויף („האַרץ"), און דער שפּילער נעמט צו ביי אַלעמען די צווייאיקע ניס—„דאָס האַרץ".

3) איין שאָלאַכץ פאַלט מיט דער עפענונג אַרויף און איינער מיט דער עפענונג אַראָפּ („פוס")—און ער נעמט צו ביי אַלעמען די איינציקע ניס, וואָס שטייען אונטן—„די פיס".

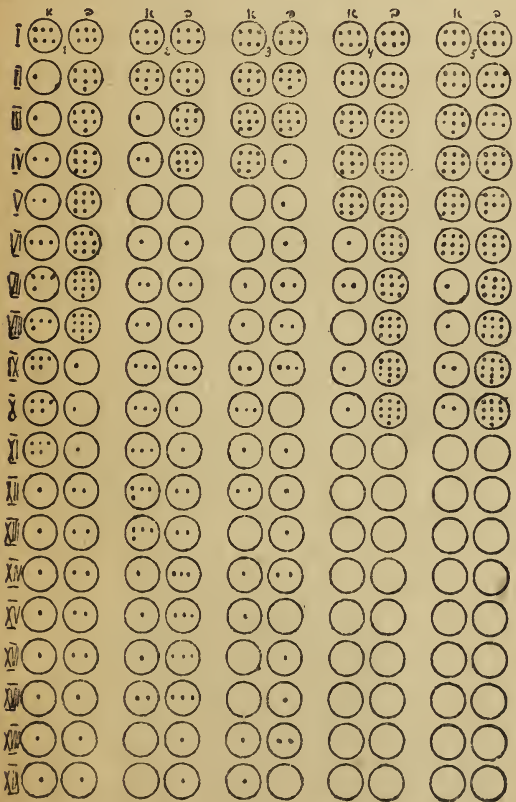
ס׳איז מעגלאַך, אַז דער ערשטער שפּילער געווינט אויס, וואָס ס׳טרעפט אַגב זייער זעלטן, אַלע 3 מאָל: איין מאָל, למשל, דאָס „האַרץ", דעם צווייטן מאָל, דעם „קאָפּ" און צום דריטן מאָל די „פוס"—דאַן נעמט ער צו ביי אַלעמען די אויסגעשטעלטע ניס. מ׳הייבט אָן די שפּיל פון דאָס ניי ד. ה. יעדערער שטעלט אויס „קאָפּ"—„האַרץ"—„פוס", און ס׳גייט דער צווייטער לויט דער ריי. לאָמיר זיך פאָרשטעלן, אַז ער געווינט צום ערשטן מאָל „האַרץ", צום צווייטן „קאָפּ". ער גייט צום דריטן מאָל און געווינט ווידער „האַרץ"—דאַן מוז ער צושטעלן ביי זיך און ביי אַלע שפּילער „דאָס האַרץ" ד. ה. ער האָט פאַרלאָרן. ס׳גייט דער דריטער לויט דער ריי.

ער וואַרפט די שאָלאַכצן און ס׳פאַלט „קאָפּ". ווען דער „קאָפּ" וואָלט געווען, וואָלט ער ביי אַלעמען גענומען צו 3 ניס. דער „קאָפּ" איז אָבער ניטאָ (אים האָט צוגענומען דער צווייטער), ער האָט דעריבער פאַרלאָרן און מוז צו־שטעלן ביי אַלעמען די „קעפּ". אַזוי פירט זיך די שפּיל ווייטער...

68. אין נים מיט טעלערלאַך.

מען זעצט זיך אַרום אַ טיש. יעדער שפילער שטעלט אַוועק פאַר זיך 2 טעלערלאַך („א" און „ב"). מ׳רעדט אָפּ, וואָס פאַר אַ גראָדע (2, 4, 6, 8, 10,) צאָל ניס יעדער אָנטיילנעמער זאָל אַריינלייגן אין יעדערן פון זיינע 2 טעלערלאַך, און די שפּיל הייבט זיך אָן.

דער ערשטער לויט דער ריי, נעמט אַלע ניס, חוץ איינעם, פון זיין ערשטן (אָדער צווייטן) טעלערל (אין אָנהויב איז עס אַלץ איינס, שפּעטער דאַרף מען גוט אויסרעכענען, ווי ס׳לוינט בעסער) און לייגט זיי פונאַנדער צו איינעם אין יעדן טעלערל, וואָס שטייט לינקס אָדער רעכטס (ווי מ׳האָט אָפּגערעדט) פון פון דעם, פון וועלכן ער האָט די ניס גענומען.



דערביי האַלט מען זיך ביי די פאָלגנדיקע כללים:

1) אויב ער גייט אַריין מיטן לעצטן נוס אין אַ טעלערל, וואו צוזאַמען מיט אים באַקומט זיך אַ גראָדע צאָל, נעמט ער צו אַלע ניס פון דעמדאָזיקן טעלערל, ד. ה. ער האָט געוואונען.

2) אויב אין דעם ווייטער־דיקן שכנישן טעלערל (אָדער טעלערלאַך, וואָס גייען אין דער זעלבער ריכטונג כסדר איינס נאָך אַנדערן) איז אויך דאָ (אָדער זיינען אויך דאָ) אַ גראָדע צאָל ניס, נעמט ער זיי אויך צו פון דאָרטן.

3) יעדער שפילער האָט רעכט נאָר אויף איין גאַנג (צי ער געווינט, צי ער פאַרלירט), דערנאָך גייט דער צווייטער לויט דער ריי.

4) האָט מען געמאַכט אַ פעלער, איז פאַרפאַלן: איבערגיין טאָר מען ניט.

לאָמיר זיך פאָרשטעלן, אַז ס׳האָבן 5 חברים אָפּגערעדט צו שפּילן און אַריינצולייגן צו 6 ניס אין אַ טעלערל.

איידער דער ערשטער הייבט אָן די שפּיל, איז ביי אַלעמען אין די טע־לערלאַך צו 6 ניס, ווי ס׳איז אָנגעוויזן אויף דער צייכענונג I*).

דער ערשטער מאַכט דעם ערשטן גאַנג: ער נעמט פון טעלערל „א" (ער האָט געקאָנט אויך פון „ב" נעמען) אַלע ניס, חוץ איינעם, ד. ה. 5, און לייגט זיי פונאַנדער אין יעדן טעלערל, וואָס שטייט רעכטס פון זיין ערשטן, צו איין נוס. דעם לעצטן נוס איז אים אויסגעקומען אַריינצולייגן אין טעלערל „ב" פון דריטן חבר.

אין דעם דאָזיקן טעלערל האָט זיך באַקומען 7 ניס—אַן אומע צאָל.

דער ערשטער האָט פאַרלאָרן. (צייכענונג II)

ס׳גייט דער צווייטער.

ער האָט אין יעדן טעלערל צו 7 ניס.

„פון וועלכן טעלערל זאָל איך נעמען", טראַכט ער ביי זיך: „פון ערשטן, צי פון צווייטן"?

ער מאַכט דערביי אַזאַ מין חשבון:

„פון ערשטן טעלערל האָב איך צו גיין מיט 6 ניס און פון צווייטן אויך מיט 6. זאָל איך גיין מיט די ניס פון טעלערל „א", וועל איך אַריין מיטן לעצטן אין „א" פון 5־טן חבר. זאָל איך, פאַרקערט, גיין מיט די ניס פון „ב", וועל איך אַריין אין „ב" פון זעלבן חבר. איןביידע פאַלן, וועט זיך באַקומען אַן אומע צאָל (7)"

ער באַשליסט זיך, לאָמיר אָננעמען, צו גיין פון טעלערל „א".

דער צווייטער האָט אויך פאַרלאָרן. צייכענונג (III

ס׳גייט דער דריטער חבר.

פון ערשטן צי פון צווייטן טעלערל זאָל ער נעמען די ניס אויף צו פאַרטיילן?

אויב ער זאָל גיין מיט די 7 ניס פון „א", וועט ער אַריין אין טעלערל „ב" פון ערשטן חבר. דאָרט וועט זיך צוזאַמען מיט זיין נוס באַקומען 8 ד. ה. אַ גראָדע צאָל, און ער וועט רעכט האָבן צוצונעמען די 8 ניס.

אויב אָבער ער זאָל גיין מיט די ניס פון זיין „ב", וועט ער מיטן לעצטן אַריין אין טעלערל „א" פון צווייטן חבר, וואו ס׳וועט זיך באַקומען 2 — אַ גראָדע צאָל, וועלכע ער געווינט. נאָר, חוץ דעם, האָט ער נאָך רעכט צוצונעמען די ניס פון אַלע שכנישע טעלערלאַך, וואָס גייען כּסדר איינס נאָכן אַנדערן מיט

*) זע ז. 44.

אַ גראָדער צאָל ניס ד. ה. פון טעלערל „ב" פון צווייטן חבר 8 ניס און פון „א" פון דריטן אויך 8 ניס, בס"ה 18 ניס.

ס'פאַרשטייט זיך, אַז ס'לוינט אים בעסער צו גיין מיט די ניס פון זיין טעלערל „ב" (צייכ. IV און V)

איצט דאַרף גיין דער פערטער.

פאַר אים שטעלט זיך די זעלבע פראַגע, ווי פאַר די פריערדיקע שפּילער: „פון „א", צי פון „ב"? ווי מיר זעען פון דער צייכענונג V איז אים אַלץ איינס צי אַזוי, צי אַזוי—ער פאַרלירט. ער גייט מיט די ניס פון טעלערל „א". (צייכ. VI).

ס'גייט דער לעצטער—דער פינפטער.

אים איז אַלץ איינס פון וועלכן טעלערל צו נעמען די ניס—אין ביידע מעגלאַכע פאַלן געווינט ער ניט מער פון 2 ניס.

לאָמיר אָננעמען, אַז ער גייט מיט די 8 ניס פון זיין „א" און גייט אַריין מיטן לעצטן אין „א" פון 4-טן חבר.

ער געווינט 2 ניס. (צייכ. VII און VIII).

איצט הייבט אָן פונסניי דער ערשטער. (צייכ. IX).

דערנאָך גייט ווידער דער צווייטער, דריטער, א. אַז. וו. ביז קיינער קאָן שוין ניט גיין, און די שפּיל רעכנט זיך פאַר פאַרענדיקט.

*   *
*

אויף דער בייגעלייגטער צייכענונג קאָן מען לייכט נאָכפאָרשן, ווי ס'גייט ווייטער די אָנגעהויבענע שפּיל:

ס'גייט דער צווייטער צום צווייטן מאָל (צייכ. X)
„ „ דריטער „ „ („ XI)
דער פערטער און פינפטער גייען אַרויס פון שפּיל.
ס'גייט דער ערשטער צום דריטן מאָל (XII און XIII)
„ „ צווייטער „ „ „ (XIV און XV)
„ „ דריטער „ „ „ (XVI)
„ „ ערשטער „ פערטן „ (XVII)
„ „ צווייטער „ „ „ (XVIII)
קיינער קאָן שוין ניט גיין (XIX).

ו. שפּילן אויף א ברעט.

אין קלאסן.

.69

עס שפּילן צוויי.

מען נעמט אַ טאָוול אָדער אַ שטיקל פּאַפּיר און יעדערער שרייבט אָן זיין נאָמען (אָדער פאַמיליע) און אונטער אים אויף אַ ווערטיקאַלער ליניע די ציפער פון 1 ביז 10. איינער, למשל, זרח, הייבט אָן. ער נעמט אַ שטיקל קרייט אָדער אַ בלייפעדער און שרייבט אָן אַ ציפער (פון 1 ביז 10) אַזוי, אַז דער חבר זאָל ניט זען (מיט איין האַנט שרייבט ער, מיט דער אַנדערער פאַרשטעלט ער).

זרח	ברך
1	1
2	2
3	3
4	4
55	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

ער פרעגט ביי ברך'ן: „וואָס האָב איך אָנגעשריבן?“ יענער פּרובט טרעפן.

ער האָט למשל, אָנגעשריבן אַ 5, דער חבר אָבער האָט געענטפערט: „3“. ד. ה. ער האָט ניט געטראָפן. דער, וואָס האָט געפרעגט, שטעלט דאַן אַוועק ביי זיך אין שורה צום 5 נאָך אַ 5.

זרח פרעגט ווידער. ער האָט אָנגעשריבן אַ 2 און דער חבר האָט געטראָפן. ברך שטעלט דאַן צו אין זיין שורה צום 2 נאָך אַ 2 און איצט פרעגט ע ר שוין ביז דער חבר טרעפט. ווען ביי איינעם באַקומען זיך 3 דיזעלבע ציפער אויף איין האָריזאָנ־טאַלער ליניע, זאָגט ער: „איך האָב אַ קלאַס“ און שטרייכט אויס די שורה. ס'געווינט דער, וועמען עס געלינגט פריער צו באַקומען די 10 קלאַסן.

זרח	ברך
111	111
22	222
333	333
444	444
5	555
666	666
77	777
888	888
99	999
10.10	10.10.10

ברך האָט געוואונען.

באַמערקונג: אויב ברך האָט אָנגעשריבן על־פּי־טעות אַ 5 אינדערצייט, ווען ער האָט שוין אַ קלאַס 555, דאַן פרעגט זרח, אויב אַפילו ער האָט ניט געטראָפן. דאָסזעלבע פאַרקערט.

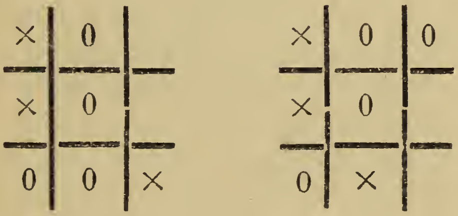
70. שורע—די בורע—די לאפּע*).

מען צייכנט אָן די בייגעלייגטע פיגור, וועלכע באַשטייט פון 4 גראָדע ליניעס, וואָס האַקן זיך איבער.

עס שפּילן צוויי.

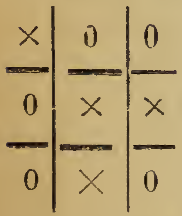
איינער קלייבט אויס פאַר זיך אַ סימן אַ קייקעלע, דער צווייטער אַ כפל־סימן (מען קאָן אויך נעמען די ראשי־תבות—די איניציאַלן פון די נעמען אָדער פאַמיליעס).

די שפּילער שטעלן איינער נאָך דעם אַנדערן צו איין סימן: דער ערשטער אַ קייקעלע, דער צווייטער דעם כפל־סימן אין די ערטער, וואו ס'האַקן זיך איבער די ליניעס (אין מיטן אויך נאָר איינעם). עס געווינט דער, וועמען עס גיט זיך איין פריער אויסצושטעלן זיינע דריי סימנים אויף איין גראָדער ליניע (אַלץ איינס, צי אויף האָריזאָנטאַלער, ווערטיקאַלער אָדער אויף אַ דיאַגאָנאַל).



די שפּילער האַלטן אין שטערן איינער דעם אַנדערן: האָט שוין איינער אויסגעשטעלט זיינע צוויי סימנים אויף איין גראָדער ליניע, קומט דער צווייטער און שטעלט אַוועק זיינעם אַ סימן פונקט אין דעם אָרט, וואו דער ערשטער האָט געהאַט בדעה צו שטעלן זיין דריטן, כּדי צו געווינען.

ס'איז אָנגענומען צו שפּילן אויף אַ געוויסע צאָל. פאַרן מנצח ווערט זיך רעכענען, רעדט מען אָפּ, דער, ווער עס וועט פריער האָבן געוואונען 10 מאָל.



א פאַל ווען קיינער געווינט ניט.

*) אין פוילן גייט ארום די שפּיל צווישן די יידישע קינדער אונטערן נאָמען „אָרדע—באָרדע—שאָרדע.

71. אין קייקעלאַך.

נעמט און צייכנט אָן מיט קרייט אויפן טאָוול אָדער מיט אַ בלייפעדער אויף פּאַפּיר די בייגעלייגטע פיגור, דעם דרייעק, וואָס באַשטייט פון 10 שורות קייקעלאַך.

ווי איר זעט פון דער צייכענונג, איז אין דער ערשטער שורה 10 קייקעלאַך, אין דער צווייטער—9, אין דער דריטער—8 און אין דער לעצטער (צענטער) איין קייקעלע.

די 3 קייקעלאַך, וואָס געפינען זיך אין די עקן פונם דרייעק, פאַרשוואַרצט מען

* * *

עס שפּילן צוויי.

דער, וואָס הייבט אָן די שפּיל, פאַרפּילט מיט אַ כפל־סימן איין קייקעלע (וועלכן ער וויל). דערנאָך טוט דאָסזעלבע דער צווייטער, דערנאָך ווידער דער ערשטער און ווידער דער צווייטער און אַזוי פאַרפּילן זיי כסדר מיט כפל־סימנים איינער נאָך דעם אַנדערן צו איין קייקעלע. דאָס פאַרפּילן די קייקעלאַך גייט צוערשט אָן אַ באַשטימטן סדר, נאָר וואָס ווייטער די שפּיל ציט זיך, אַלץ מער מוז מען באַטראַכטן, וואָס פאַר אַ קייקעלע עס לוינט בעסער צו פאַרפּילן. יעדער שפּילער דאַרף שטרעבן צו פאַרפּילן דאָס לעצטע קייקעלע פון אַ גאַנצער ריי, וואָס ליגן אויף איין גראָדער ליניע (אין וואָס פאַר אַ ריכטונג עס זאָל ניט זיין).

אויב עמיצן גיט זיך דאָס איין, פאַררעכנט מען אים אַזויפיל „אייגלאַך", וויפיל קייקעלאַך עס איז אין דער שורה, וועלכע ער האָט פאַרענדיקט.

לאָמיר אָננעמען, אַז דער ערשטער שפּילער האָט אַריינגעשטעלט אַ כפל־סימן אין לעצטן קייקעלע פון דער שורה „10 י" און אויף זיין חשבון ווערט פאַרשריבן 10. דער צווייטער שפּילער האָט פאַרפּילט דאָס לעצטע קייקעלע פון דער שורה „6 ו" און אויף זיין חשבון ווערט פאַרשריבן 6. דעם ערשטן האָט זיך, לאָמיר זיך פאָרשטעלן, ווידער איינגעגעבן צו פאַרפּילן די שורה „ד—ד" און אויף זיין חשבון ווערט אַרויפגעשריבן ווידער 7, ד. ה. בס״ה האָט ער שוין 17. אויב דער צווייטער האָט פאַרפּילט די שורה „2 ב", ווערט אויף זיין חשבון פאַרשריבן אַ „2" א. אַז. וו.

די שפּיל ווערט געפירט ביז אַלע קייקעלאַך ווערן פאַרפּילט מיט כפל־סימנים. מ'פירט דאַן אונטער דעם סך־הכל, ווער וויפיל עס האָט באַקומען „אייגלאַך". ווער ס'האָט מערער, דער האָט געוואונען.

מ׳דאַרף דערביי אָט וואָס געדענקען: אויב מ׳וויל וואָס מערער „אייגלאַך״ באַקומען, דאַרף מען זען, אַז דער צד שכנגד זאָל האָבן וואָס ווייניקער.

ווי ווערט דאָס דערגרייכט?—מען דאַרף זען, אויף וויפיל נאָר עס לאָזט זיך, ניט צו פאַרפילן איינעם פון צוויי קייקעלאַך, וואָס זיינען פאַרבליבן אין אַ שורה, כדי ניט צו געבן דעם קעגנער די מיגלאַכקייט צו געווינען די גאַנצע שורה.

אַזאַ ביישפיל האָבן מיר אויף דער צייכענונג אין דער שורה „ג״.

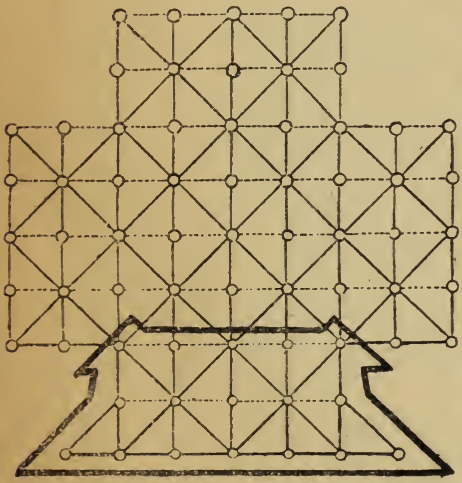
אויב עמיצער פון די שפילער וועט פאַרפילן איינעם פון די קייקעלאַך וואָס געפינען זיך אין דער דאָזיקער שורה, דאַן וועט דער קעגנער, פאַרפילנדיק דאָס לעצטע קייקעלע, געווינען די גאַנצע שורה.

72. אַ פעסטונג.

צייכנט איבער די פיגור אין אַ גרעסערן פאָרמאַט אויף אַ זייטעלע פון אַן אַריטמעטישער העפט און איר האָט אַ פאַרטיקן שפיל-פעלד.

די פעסטונג איז אָפּגעגרעניצט מיט אַ פעטן שטריך.

עס שפילן צוויי.



איינער פאַרטיידיקט די פעסטונג מיט 3 ציגלאַך, דער אַנדערער פאַלט אָן מיט 50 פון אַן אַנדער פאַרב.

דער אָנפאַלער מוז, כדי צו געווינען די שפיל, פאַרטרייבן די 3 זעלנער פון דער פעסטונג און פאַרנעמען אַלע 17 פונקטן אין איר מיט די אייגענע.

די אָנפאַלער קאָנען זיך באַוועגן נאָר פאָרויס און נאָר אויף די ליניעס, וואָס זיינען באַצייכנט מיט אַ שטריך.

די פאַרטיידיקער, פאַרקערט, מעגן זיך באַוועגן הין און צוריק ווי אויף די ליניעס, וואָס זיינען באַצייכנט מיט אַ שטריך אַזוי אייך אויף די, וואָס זיינען מיט אַ פונקטיר.

צום אָנהייב פון דער שפיל שטעלט אויס דער אָנפאַלער זיינע ציגלאַך אויף 50 פונקטן מחוץ דער פעסטונג. דער פאַרטיידיקער אויף 3 פונקטן (וועלכע ער וויל) אין דער פעסטונג גופא.

דער פאַרטיידיקער נעמט אַראָפּ דעם אָנפאַלערס אַ ציגל דאַן, ווען הינטער

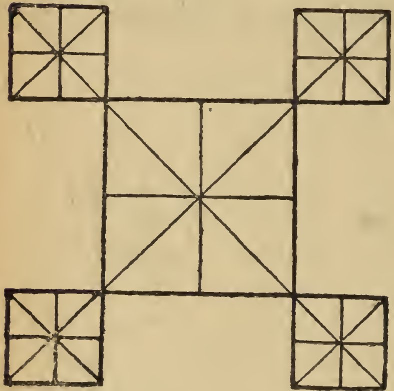
אים איז דאָ אַ פרייער, ניט קיין פאַרנומענער פונקט. דער אָנפאַלער אָבער קאָן אַראָפּנעמען דעם פאַרטיידיקערס אַ ציגל נאָר דאַן, ווען יענער האָט צוליב זיין ניט אויפמערקזאַמקייט פאַרגעסן אַראָפּצונעמען זיינעם (דעם אָנפאַלערס) אַ ציגל.

דער אָנפירער מוז, כּדי צו האָבן די מיגלאַכקייט איינצונעמען די פעסטונג, באַהעגן די ציגלאַך, אויף וויפיל ס׳איז נאָר מיגלאַך, צוזאַמען, ניט צושיידנדיק זיי, און שטרעבן תּמיד צו דערפילן די רייען אין מיטן, מחמת אָפט פאַרבלייבן ציגלאַך אין די זייטן און פעלן גראָד אויס אין מיטן.

זייער אָפט איז נוצלאַך אַרויסצונאַרן אַ פאַרטיידיקער פון דער פעסטונג און ניט אַריינלאָזן אים אויף צוריק. עס איז גרינגער דאַן צו באַזעצן די פעסטונג.

מען דאַרף אָבער דערביי זיין זייער פאָרזיכטיק, מחמת ביי אַ ניט געלונ־גענעם גאַנג, קאָן דער אַרויסגענאַרטער פאַרטיידיקער אַוועקפּטרן אַסך אָנפאַלערס און אַראָפּנעמען זיי פון ברעט.

73. וואָלף און ציג.



צייכנט אָן אויף אַ פּאַפּיר אין אַ גרעסערן פאָרמאַט די פיגור, וואָס איז דאָ אָפּגעדרוקט און וואָס באַשטייט פון איין גרויסן קוואַדראַט („די שטאָט“) און 4 קלענערע („די דערפער“) און אַלע דורכגעפירטע אין זיי ליניעס.

גרייט אויך צו 13 קוואַדראַטישע שטיקלאַך פּאַפּיר:

12 ווייסע, וואָס שטעלן פאָר מיט זיך די „ציגן“, און איין שטיקל פון אַן אַנדער קאָליר— דעם „וואָלף“.

* * *

שפּילן קאָנען נאָר צוויי.

איינער שפּילט מיטן „וואָלף“, דער צווייטער, „דער פּאַסטוך“, מיט אַלע „ציגן“.

בשעת די שפּיל הייבט זיך אָן, געפינט זיך דער „וואָלף“ אין סאַמע צענטר „שטאָט“.

די ציגן קאָנען זיך געפינען אומעטום, וואו ס׳האַקן זיך נאָר איבער 2 אָדער מערער ליניעס.

זיי טאָרן זיך אָבער נ י ט געפינען אין די עקן „שטאָט“, ד. ה. אין די 4 עקן פון גרויסן קוואַדראַט, מחמת זיי דאַרפן זיין אָפּגעטיילט פון „וואָלף“ דורך א פונקט, וואו ס'האַקן זיך איבער ליניעס, אין געגנפּאַל וואָלט דער „וואָלף“ איבער איינער פון זיי אַריבערגעשפּרונגען און זי „געשלאָגן“.

אין דער שפּיל זיינען גילטיק פאָלגנדיקע כללים:

1) סיי דער „וואָלף“, סיי די „ציגן“ קאָנען זיך באַוועגן אין אַלע ריכטונגען אָבער נאָר פון איין „פונקט“ (ד. ה. דעם אָרט, וואו ס'האַקן זיך איבער ליניעס) צום אַנדערן.

2) דער „וואָלף“ קאָן „שלאָגן“ אַ „ציג“ נאָר דאַן, ווען הינטער איר איז דאָ אַ פריייער פונקט. פון דעם איז, פאַרשטייט זיך, געדרונגען, אַז ער קאָן זי נ י ט „שלאָגן“, ווען הינטער איר שטייט נאָך אַ ציגל אָדער הינטער איר איז קיין פונקט קיין פריייער בכלל ניטאָ.

3) דער „וואָלף“ געווינט דאַן, ווען ס'גיט זיך אים אַיין אַראָפּצונעמען פון ברעט אַלע „ציגן“.

4) דער „פּאַסטוך“ פאַרטיידיקט זיינע „ציגן“ פון „וואָלף“ און געווינט דאַן, ווען ער פאַרשפּאַרט אים (דעם „וואָלף“) אין „שטאָט“ אָדער אין איינעם פון די „דערפער“ אויף אַ פונקט, פונוואַנען יענער קאָן זיך ניט אַ ריר טאָן.

74. אַ קליינע מיל.

נעמט אַ פּאַפּיר אָדער טאַקטור און צייכנט אָן די בייגעלייגטע פיגור וואָס באַשטייט פון 9 קוואַדראַטן. גרייט אויף צו 6 ציגלאַך—שטיקלאַך פּאַפּיר (3—שוואַרצע, 3—ווייסע).

3	2	1
6	5	4
9	8	7

אין דער שפּיל קאָנען זיך באַטייליקן נאָר 2: איינער נעמט די שוואַרצע ציגלאַך, דער אַנדערער די ווייסע. די שפּיל באַשטייט אין דעם, וואָס יעדער שפּילער שטעלט איינער נאָכן אַנדערן כסדר צו איין ציגל אויף אַ קוואַדראַט און שטרעבט דערביי אויסצושטעלן זיי אַזוי, אַז ער זאָל „מאַכן אַ מיל“, ד. ה. אַז זיינע ציגעלאַך זאָלן זיך געפינען אין איין שורה. למשל, אויף די קוואַדראַטן 7, 8, 9 אָדער 1, 4, 7, א. אַז וו. *) דאָס איז אָבער ניט לייכט, מחמת איין שפּילער שטערט כסדר דעם צווייטן צו „מאַכן אַ מיל“ און וויל אַליין זי וואָס גיכער באַקומען.

---

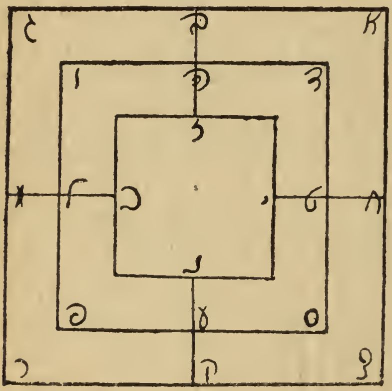
*) מ'קאָן אויך אַפּריידן, אַז פאַר „אַ מיל“ זאָל זיך אויך רעכענען דער פאַל, ווען מען שטעלט אויס 3 ציגלאַך פון איין פאַרב אויף אַ דיאַגאָנאַל, ווי למשל, אויף די קוואַדראַטן 7, 5, 3 אָדער 1, 5, 9.

עס שפּילן, למשל, אברהם און משה. אברהם שטעלט, למשל, זיין פּאַפּירל אין 9=טן קוואַדראַט און משה אין 1=טן. דערנאָך שטעלט אַברהם אַ צווייטן פּאַפּירל אין 6=טן און מ. אין 3=טן. ווען משה זאָל ניט פאַרנעמען דעם 3=טן קוואַדראַט, וואָלט אברהם זיין פּאַפּירל אין אים געשטעלט און וואָלט „געמאַכט אַ מיל״.

ווען משה האָט שוין אָבער פאַרנומען דעם 3=טן קוואַדראַט, דאַרף אַברהם גלייך פאַרקאַפּן דעם 2=טן, כּדי צו שטערן משהן „מאַכן אַ מיל״. ווען יעדער שפּילער האָט שוין געמאַכט צו 3 גענג, ד. ה. אויסגעשטעלט זיינע 3 פּאַפּירלאַך, ווערט דערלויבט צו „שפּרינגען״, איבערשטעלן אַן אייגענעם פּאַפּירל פון דעם אָרט, וואו עס שטייט אויף אַ צווייטן פרייען קוואַדראַט. די שפּיל פירט זיך ווייטער ביז איינעם געלינגט צו „מאַכן אַ מיל״.

75. א גרויסע מיל.

צייכנט אָן אויף אַ פּאַפּיר 3 קוואַדראַטן איינעם אין דעם אַנדערן אַזוי, ווי ס'איז אָנגעוויזן אויף דער בייגעלייגטער צייכענונג, און פאַראייניגט די מיטנס פון זייערע זייטן מיט גראָדע ליניעס. די ווינקלען פון די קוואַדראַטן און די מיטנס פון זייערע זייטן זיינען דאָס די פּונקטן, וואו ס'דאַרפן געשטעלט ווערן די ציגלאַך=פּאַפּירלאַך.



יעדער שפּילער האָט 9 פּאַפּירלאַך, (איינער—ווייסע, דער אַנדערער—שוואַרצע).

איינער נאָכן אַנדערן הייבן זיי אָן צו שטעלן צו איין פּאַפּירל אויף אַ „פּונקט״. יעדערער פון זיי שטרעבט אויסצושטעלן זיינע 3 פּאַפּירלאַך אויף 3 „פּונקטן״ פון איין גראָדער ליניע, ד. ה. „מאַכן אַ מיל״.

ווען דאָס גיט זיך איין, נעמט מען אַראָפּ דעם קעגנערס אַ ציגל, (וועלכן מען וויל נאָר, חוץ די, וואָס שטייען אין אַ מיל).

ס'איז ניט גאָר לייכט צו מאַכן אַ מיל: ווען איינער שטרעבט אין „אַ מיל״, האָט ער גלייכצייטיק אין זינען צו שטערן דעם קעגנער טאָן דאָסזעלבע.

זייער גוט איז אין דער שפּיל צו באַקומען אַ „צווייאיקע מיל״, ד. ה. דערשלאָגן זיך צו אַזאַ לאַגע, ווען, איבערוקנדיק איין און דעמזעלבן פּאַפּירל, באַקומט מען יעדעס מאָל „אַ מיל״. אַזאַ לאַגע שאַפט זיך, למשל, ווען 5 ציגלאַך

געפינען זיך אויף די „פונקטן“ „צ“, „ק“, „ר“ און אויף „ס“, „פ“ (אויף דער ליניע „צ“—„ק“—„ר“ איז דאָ „אַ מיל“ און ווען מען רוקט איבער דעם פּאַפּירל פון „ק“ אויף „ע“, איז ווידער „אַ מיל“. ווען אַלע פּאַפּירלאַך זיינען אויסגע-שטעלט, הייבט אָן יעדער שפּילער אַרויסצורוקן זיינעם אַ ציגל פון דעם פונקט, וואו ער שטייט אויף אַ שכנישן, וואָס ליגט אויף איין גראָדער ליניע.

אויב עמיצער האָט פאַרשפּילט 6 ציגלאַך, האָט ער רעכט צו „שפּרינגען“, ווי אין דער „קליינער מיל“.

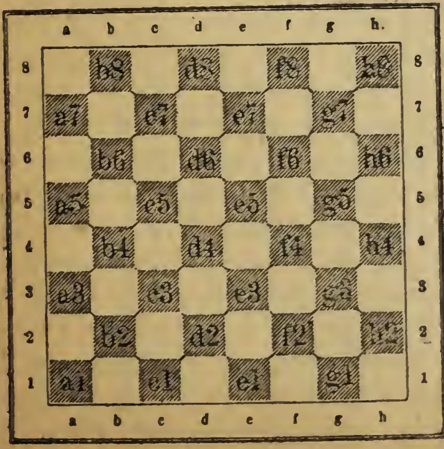
ס׳געווינט דער, וואָס האָט אַראָפּגענומען דעם קעגנערס אַלע ציגלאַך אָדער פאַרשפּאַרט זיי אַזוי, אַז יענער קאָן מיט זיי ניט גיין קיין איין גאַנג.

76. א דאמקע.

די „דאַמקע“ איז זייער אַ פּאָפּולערע און אינטערעסאַנטע שפּיל. דאָס געווינען איז אינגאַנצן אָפּהענגיק פון דער געניטקייט, אויפמערקזאַמקייט און דורכגעטראַכטקייט פון שפּילער. גליק שפּילט דערביי קיין שום ראָלע ניט.

* * *

נעמט אַ זייטעלע פון אַן אַריטמעטישער העפט, צייכנט אויס מיט אַ בלייער אָדער פעדער אַ גרויסן קוואַדראַט, וואָס באַשטייט פון 64 קליינע קוואַדראַטלאַך: 32 שוואַרצע און 32 ווייסע, ווי ס׳איז אָנגעוויזן אויף דער צייכענונג. דאָס שפּיל-פעלד איז פאַרטיק. (כדי דאָס שפּיל-פעלד זאָל זיין גרעסער און באַקוועמער דאַרף יעדער קליינער קוואַדראַט באַשטיין לכל-הפחות פון 4 אַריטמעטישע קעסטעלאַך).



אַייך פעלן איצט נאָר 24 ציגלאַך. האָט איר 24 הילצערנע קלעצעלאַך איז געוויס גוט, ווען ניט— שניידט אויס פון אַ טאַקטור אָדער האַרטן פּאַפּיר 24 קליינע קוואַדראַטלאַך,

פאַרשוואַרצט 12 פון זיי—און איר האָט אַלץ, וואָס ס׳איז נויטיק צו דער שפּיל „אין דאַמקעס“.

איצט דאַרפט איר מערניט אויסשטעלן די ציגלאַך אַזוי, ווי ס׳איז אָנגעוויזן אויף דער צייכענונג.

* * *

אין אַ דאַמקע קען מען שפּילן אויף 2 אופנים: אין „איינפאַכע דאַמקעס“ און אין „שלעגלאַך“ אָדער „אונטערגעבעניש“.

א.

צוערשט וועלן מיר ערקלערן ווי מען שפּילט אין אַן איינפאַכע „דאַמקע“.

די כללים פון שפּיל:

1) אין אַ דאַמקע שפּילן צוויי.

2) דאָס שפּיל-ברעטל ווערט אַוועקגעלייגט אַזוי, אַז ביי יעדן שפּילער קומט אויס אַ ווייסער קוואַדראַט אין דעם נאָענטסטן רעכטן ווינקל.

3) מען באַשטימט דורך אַ גורל: א) ווער עס זאָל נעמען די שוואַרצע ציגלאַך און ווער—די ווייסע און ווער עס זאָל אָנהייבן די שפּיל, ד. ה. ווער עס זאָל „גיין דעם ערשטן גאַנג“.

4) גיין אַ גאַנג הייסט: איבעררוקן פּאָרויס אַן אייגענעם ציגל פון דעם שוואַרצן קוואַדראַט, וואו עס שטייט, אויף דעם נאָענטסטן צו אים (לויט דער דיאַגאָנאַל) אויך שוואַרצן קוואַדראַט.

די ציגלאַך קאָן מען באַוועגן נאָר אויף די שוואַרצע קוואַדראַטן און נאָר פאָרויס.

6) אויב נאָך אַ שוואַרצן ציגל (לויט דער דיאַגאָנאַל) שטייט אַ ווייסער (אָדער פאַרקערט)—ד. ה. אַ קעגנערשער און נאָך דעם שוואַרצן (אָדער ווייסן) לויט דער זעלבער דיאַגאָנאַל איז דאָ אַ ניט פאַרנומענער קוואַדראַט (שוואַרצער) נעמט דער שפּילער זיין ציגל און „שלאָגט“ מיט אים דעם קעגנערס, ד. ה. היפּט אים אַריבער און פאַרנעמט דעם פרייען אָרט, וואָס הינטער אים. (דעם קעגנערס ציגל ווער: דערביי אַראָפּגענומען פון שפּיל-ברעט).

דער דאָזיקער אַקט וועט ווייטער באַצייכנט ווערן מיט כפל-סימן ✕.

7) אויב עטלאַכע קעגנערשע ציגלאַך, וואָס גייען נאָך אייערן, זיינען אויסגעשטעלט אַזוי, אַז צווישן זיי זיינען דאָ צו איינציקע פרייע קוואַדראַטן, קאָנט איר זיי פאַר איין גאַנג אַראָפּשלאָגן, איבערהיפּנדיק יעדן פון זיי. (דעם קעגנערס ציגלאַך ווערן דערביי באַזייטיקט פון ברעט).

8) אויב עמיצער האָט געקאָנט „שלאָגן“ אַ פרעמדן ציגל און אים ניט געשלאָגן, נעמט אַראָפּ דער קעגנער אַלס שטראָף יענעמס אייגענעם ציגל. (פאַר קיין גאַנג רעכנט זיך דאָס ניט).

9) צו וועלכן ציגל מען האָט זיך צוגעריירט, מיט דעם מוז מען גיין.

10) בלאָ הרטה, אַ גאַנג א״ז אַ גאַנג. כל־זמן מען האַלט אין גיין, קאָן מען באַוועגן דעם ציגל, וואוהין מען וויל. האָט מען אים אָבער אַרויסגעלאָזן פון דער האַנט, איז צוויי פ״פ, ד. ה. פאַרפאַלן.

11) יעדער שפּילער האָט נאָר איין גאַנג.

12) די אויפגאַבע פון יעדן שפּילער איז אַראָפּצונעמען פון שפּיל־פעלד דעם קעגנערס אַלע ציגלאַך אָדער פאַרשפּאַרן זיי אַזוי, אַז ער זאָל מיט זיי זיך ניט קענען געבן קיין איין ריר, ד. ה. ער זאָל קיין איין גאַנג ניט קענען גיין.

13) ווען אַ ציגל איז אַרויף אויף איינעם פון די קוואַדראַטן פון דער לעצ־טער שורה (ד. ה. פון קעגנערס ערשטער) ווערט עס אַ „דאַמקע״. (מען זאָגט מאַכן זיך אַ „דאַמקע״). כדי די „דאַמקע״ זאָל זיין בולטער און זיך וואַרפן גיכער אין די אויגן, באַצייכנט מען איר מיט 2 ציגלאַך, וואָס ליגן איינס אויפן אַנדערן.

15). די „דאַמקע״ האָט די גרויסע מעלה, וואָס מען קאָן זי באַוועגן ניט נאָר פאָרויס, נאָר אויך אויף צוריק, אין וועלכער ריכטונג מען וויל (אויב נאָר דער וועג איז פריי) און „שלאָגן״ איין ציגל אָדער מערער, אויב זיי זיינען אויסגעשטעלט אַזוי, אַז צווישן זיי זיינען דאָ פרייע ערטער. (אַפילו אויף 2 און מער דיאַגאָנאלן). די „דאַמקע״, הייסט דאָס, איז ניט באַגרעניצט מיט איין קוואַדראַט, נאָר קאָן זיך באַוועגן אויף אַ גאַנצער ריי קוואַדראַטן, וואָס ליגן אויף אַ דיאַגאָנאַל.

דעריבער שטרעבט טאַקע יעדער שפּילער צו באַקומען וואָס פריער אַ „דאַמקע״

16) יעדער שפּילער, פאַרשטייט זיך, קאָן באַקומען צו עטלאַכע „דאַמקעס״.

17) אויב בייביידע צדדים איז געבליבן צו איין „דאַמקע״ רעכנט זיך די שפּיל פאַר פאַרענדיקט מיט גאָרנישט, אָדער, ווי מען דריקט זיך אויס אויפן ספּעציעלן „דאַמקע־לשון״, מיט „רעמי״, ד. ה. קיינער האָט ניט געוואונען, קיינער האָט ניט פאַרלאָרן.

18) אויב ביי עמיצען זיינען געבליבן 3 „דאַמקעס״ און ביים צד שכנגד 2, האָט דער לעצטער רעכט צו פאָדערן ביים ערשטן ער זאָל פאַרענדיקן די שפּיל אין 40 גענג.

ווען דאָס גיט זיך יענעם ניט איין, ווערט די שפּיל גערעכנט פאַר פאַר־ענדיקט מיט גאָרניט—„רעמי״.

19) ווען עמיצער האָט געמאַכט אַ „דאַמקע״, טאָר ער תיכף מיט איר ניט גיין. ער גייט מיט איר נאָר אין דער באַשטימטער ריי.

כדי עס זאָל זיין לייכטער אַרומצורעדן און פאַרשרייבן אַ פּאַרטיע „און דאַמקעס״, ווערן די שוואַרצע קוואַדראַטן באַצייכנט מיט לאַטיינישע אותיות אין ציפער אַזוי, ווי ס׳איז אָנגעוויזן אויף דעם קלישע*).

*) זע זייט 57.

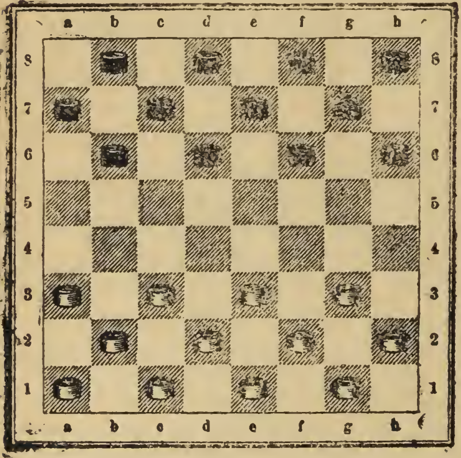
בייִשפּיל־גענג.

די ציגלאַך זיינען פונאַנדערשטעלט. לאָמיר זיך פאָרשטעלן, אַז ס׳הייבט אָן צו שפּילן דער, ביי וועמען עס זיינען די ווייסע. דעם ערשטן גאַנג קאָן ער מאַכן אויף איינעם פון די קוואַדראַטן b4, d4, f4, h4, אַזוי ווי דער גאַנג פון c3 אויף d4, רעכנט זיך פאַר אַ גוטן, טאָ לאָמיר זיך פאָרשטעלן, אַז ער איז טאַקע אַזוי געגאַנגען.

איצט איז די ריי פון צד שכנגד, פון די שוואַרצע.

זיי קאָנען אויך מער ניט אַרויסרוקן אַ ציגל פון דער ערשטער שורה לאָמיר אָננעמען, אַז ער האָט איבערגערוקט אַ שוואַרצן פון f6 אויף e5.

איצט דאַרפן גיין די ווייסע.



צוקוקנדיק זיך גוט צום ברעטל, זעען מיר, אַז דאָס ווייסע ציגל, שטייט אויף d4, נעבן אים אויף e5 שטייט אַ שוואַרצער און נאָך דעם לעצטן לויט דער דיאַגאָנאַל ליגט f6, אַ ניט קיין פאַרנומענער קוואַדראַט.

מען היפּט דעריבער אַריבער מיט דעם ווייסן ציגל אויף f6 און מען נעמט דערביי אַראָפּ פון ברעט דעם שוואַרצן ציגל, וואָס שטייט אויף e5.

ווען מיר זאָלן אַזוי ניט טאָן, וואָלט מען אונזער ווייסן ציגל, מיט וועלכן מיר האָבן ניט געוואָלט גיין, אַראָפּגענומען פון ברעט. ווען איינער פון די קוואַדראַטן d8 און h8 וואָלט געווען ניט פאַרנומען, וואָלטן מיר געקאָנט פאַר איין גאַנג „שלאָגן” נאָך אַ שוואַרצן ציגל, אָדער דעם, וואָס איז אויף e7, אָדער דעם, וואָס g7, און וואָלטן גלייכ־צייטיק געמאַכט אַ „דאַמקע”, אַרויפגייענדיק מיט אונזער ציגל אויף אַ קוואַדראַט פון דער לעצטער שורה.

כדי צו געבן אַ באַגריף וועגן די גענג פון די „דאַמקעס”, לאָמיר אַראָפּ־נעמען איצט פון ברעט אַלע ציגלאַך און פונאַנדערשטעלן נאָר די פאָלגנדיקע:

אַ שוואַרצע „דאַמקע” אויף a1, אַ ווייסע „דאַמקע” אויף b2. אַ ווייסן ציגל אויף d4, אַ צווייטע ווייסע „דאַמקע” אויף f4, און צום סוף אַ ווייסן ציגל אויף f2.

אויב עס זאָל דאַרפן גיין די שוואַרצע „דאַמקע”, קאָן זי מיט איין קלאַפּ אַראָפּנעמען אַלע ווייסע אויף אַזאַ אופן: די „דאַמקע” גייט פון a1 אויף c3, שלאָגנדיק b2, פון c3 אויף e5, שלאָגנדיק d4, פון e5 אויף g3, שלאָגנדיק f4, און צום סוף, אחרון אחרון חביב, פון g3 אויף e1, שלאָגנדיק f2. געוואונען האָבן

די שוואַרצע. ווען אָבער די שוואַרצע דאַמקע וואָלט געשלאָגן מער ניט ווי די ערשטע 3 ציגלאַך און דעם פּערטן ניט, וואָלט מען די „דאַמקע" געדאַרפט אַראָפּנעמען פון ברעט און געוואונען וואָלטן די ווייסע.

כדי צו באַווייזן באַשיינפערלאַך דעם חילוק צווישן אַן איינפאַכן ציגל און אַ „דאַמקע" לאָמיר זיך פאָרשטעלן, אַז אין דעם נאָר וואָס געבראַכטן פאַל איז, אַנשטאָט דער „דאַמקע" אויף a1, געשטאַנען אַן איינפאַכער ציגל. מיר וואָלטן אין אַזאַ פאַל געקאָנט אַזוי גיין:

פון a1 אויף c3, אַראָפּשלאָגנדיק b2, פון c3 אויף e5, שלאָגנדיק d4, און דאָ וואָלטן מיר זיך געמוזט אָפּשטעלן, מחמת קיין איינפאַכער ציגל קאָן אויף צוריק ניט גיין. (e5 קאָן ניט גיין אויף d3) דער שוואַרצער ציגל בלייבט אויף e5 און די ווייסע „דאַמקע", גייענדיק דערנאָך לויט דער ריי, וואָלט געשלאָגן e5, אַריבערשפּרינגענדיק אויף d6, ד. ה. די ווייסע וואָלטן געוואונען.

עצות פאַר אָנפאַנגער.

1) איידער איר מאַכט אַ גאַנג באַטראַכט גוט אַלע זיינע פאָלגן.

2) קוקט אַרום גוט דאָס ברעטל און היט זיך פאַר אַ פּאַסטקע, וועלכע דער קעגנער קאָן אייך אונטערשטעלן.

3) באַטראַכט די לאַגע ניט נאָר פון די אייגענע ציגלאַך, נאָר אויך פון דעם קעגנערס.

4) שטרעבט צו האַלטן זיך אַלע מאָל נענטער צו דעם מיט, באַוועגנדיק די ציגלאַך פאָרויס, אויף וויפיל ס'איז נאָר מעגלאַך, אין קאָמפּאַקטע מאַסן, ניט איבערלאָזנדיק צווישן זיי קיין ניט פאַרנומענע קוואַדראַטן.

5) מ'דאַרף שטרעבן וואָס גיכער אַריינצופירן אַן אייגענעם ציגל אין אַ „דאַמקע", מחמת די לעצטע האָט אַסך מער קראַפט, ווי אַן איינפאַך ציגל.

6) זייער גוט איז אין אָנהייב פון דער שפּיל צו בייטן זיך מיטן קעגנער מיט עטלאַכע ציגל, שטרעבנדיק צו פאַרנעמען דעם מיטן ברעט, און צו פאַרטרייבן דעם קעגנער אין די זייטן.

7) געדענקט, אַז אין „דאַמקעס" האָט יעדער גאַנג אַ ווירקונג אויף דער שפּיל.

8) אַ סך שפּילער סטאַרען זיך אָפט איבערצולאָזן די לעצטע ריי ציגלאַך אומבאַרירט, וואָס שטערט און פאַרשווערט דעם קעגנער צו מאַכן אַ „דאַמקע", אָבער דאָס צווינגט אויך דעם שפּילער צו מאַכן געגנג, וואָס זיינען ניט ווינשנס־ווערט און ניט באַקוועם.

כדי אַיינצואיבן זיך אין שפּיל, מאַכט דורך פאָלגנדיקע מוסטער־שפּילן.

ן,טע שפּיל.

די „ווייסע״ הויבן אָן, די „ווייסע״ געווינען.

	די ווייסע	די שוואַרצע
	פון — אויף	פון — אויף
(1	d4 — c3	g5 — f6
(2	h4 — g3	f6 — g7
(3	c3 — b2	c5 — d6
(4	g3 — h2	d6 — c7
(5	f4 — g3	e5 — d6
(6	d6 × f4	f4 — g5
(7	g5 × e3	t4 × h6
(8	e3 — d2	d2 × f4
(9	e3 × c1	g7 — h8
(10	g3 — f2	h6 — g7
(11	f4 — g3	a5 — b6
(12	b6 × d4	c5 × a7
(13	d4 — c3	b4 — a5
(14	b6 × d4	c5 × e7
(15	b2 — a1	a7 — b8
(16	c7 — b6	b6 × d8
(17	g5 — f4	d2×f4×h6
(18	c7×a5×c3×e1	
(18		d4 — c5
(19	d8ד — c7	g5 — f6

אין פאַל ווען די שוואַרצע וואָלטן געגאַנגען פון f6 אויף e5, וואָלט דער 20) גאַנג פון די ווייסע געווען d8ד—c7;
אין פאַל f8—e7, וואָלט 20) g5—h4 (די ווייסע), h4×f6 (די שוואַרצע) און 21) c3×f6×d8ד (די ווייסע)

	די ווייסע	די שוואַרצע
	פון — אויף	פון — אויף
(20	f6 × h4	e3 — d4
(21	e7 — f6	d6 × f8ד
(22	g5 — d8ד	e5ד — d6ד
(23	d2ד× g5ד	d4ד — e5ד
(24	e3ד — d2ד	f2ד × d4ד
(25	e3 × g1	די „ווייסע״ געווינען.

2־טע שפּיל:

ס'הייבן אָן די „שוואַרצע", ס'געווינען די „ווייסע".

	די שוואַרצע פון — אויף	די ווייסע פון — אויף
(1	e5 — f6	d4 — c3
(2	c3 × e5	d4 × b2
(3	f6 — g7	b2 — a1
(4	g7 — h8	c3 — b2
(5	g5 — h6	f4 — g3
(6	c5 — d6	g3 — f2
(7	h6 — g7	h4 — g3
(8	d6 — e7	f2 — g1
(9	a5 — b6	b6 × d4
(10	c5 × a7	d4 — c3
(11	a7 — b8	b6 × d4
(12	c5 × a7	e5 — f4
(13	d4 × f6	f6 × h4
(14	c3 — d4	b4 × d2
(15	c3 × a5	g7 — f6
(16	b2 — c3	h8ד — g7
(17	a1ד — b2	g7ד — h8ד
(18	e7 — d8	f4 — e3
(19	b2 — a1ד	g3 — f2
(20	d4 — c5	b4 — a3
(21	c3ד — b2ד	a5 — b4
(22	e3 — d4	h8ד — g7ד
(23	c5 — d6	h4 — g3
(24	d4ד — c3ד	g7ד — h8ד
(25	c3ד — d4ד	g5 — h4
(26	d6 — e7	f6ד — g7ד
(27	b4 — c5	g3 — h2
(28	c5 — d6	h4 — g3
(29	a3 — b4	g7ד — f6ד
(30	b4 — c5	f6ד — g7ד

די ווייסע געווינען.

ווען די שוואַרצע וואָלטן, גייענדיק דעם 17-טן גאַנג, אַרויף פון h6 אויף g5, אַנשטאָט צו גיין אין אַ „דאַמקע", וואָלטן זיי זיך (די שוואַרצע) געפונען אין אַ גינסטיקערער לאַגע; און, אַנשטאָט צו גיין פון c5 אויף d4, וואָלטן זיי געדאַרפט בעסער גיין פון b2 אויף c3 און כאַפּן די „דאַמקע".

ב. אין „שלעגלאַך".

אין „שלעגלאַך" אָדער „אונטערגעבעניש" ווערט געשפּילט לויט די זעלבע כללים, ווי אין איינפאַכע „דאַמקעס", מיט דעם חילוק נאָר, וואָס אינדערצייט, ווען אין איינפאַכע „דאַמקעס" נעווינט דער, וואָס איז געבליבן אויפן ברעט מיט ציגלאַך, רעכנט זיך דאָ פאַרקערט: ווער עס האָט פריער אָפּגעגעבן דעם קעגנער אַלע זיינע ציגלאַך, דער האָט געוואונען. דערביי דאַרף אַגב געזאָגט ווערן, אַז צווינגען דעם קעגנער צו „שלאָגן" איז גאָרניט אַזוי לייכט, ווי ס'דאַכט זיך.

ווי איר זעט איז די שפּיל פונקט דער היפוך פון דער ערשטער: דאָרטן וויל יעדערער וואָס מער „שלאָגן" דעם קעגנער. און דאָ שטרעבט דער שפּילער מען זאָל אים „שלאָגן".

אין דער שפּיל אין „שלעגלאַך" איז בעסער צו האַלטן זיך ביי די זייטיקע קוואַדראַטן.

מוסטער-שפּיל:

די ווייסע הייבן אָן, די ווייסע פאַרלירן.

די ווייסע	די שוואַרצע
1) c3 — d4	e5 — f6
2) d4 × f6	e5 × g7
3) g3 — f4	g3 × e5
4) h2 × f4	g5 — h6
5) f4 × h6	g7 — f8
6) h6 × f8ד	c5 — d6
7) f8ד × d6 × b4	e7 — d8
8) b4ד × f8	d6 — c7
9) f8ד × c5	d4 × b6
10) e3 × c5	b6 — a7
11) c5 × a7	g7 — h8

איצט זיינען פאַרבליבן נאָר צוויי שוואַרצע ציגלאַך (b8 און g7), און ווייסע גאַנצע 9 (a1, a3, a7, b2, c1, d2, e1, f2, g1. דער חייטערדיקער גאַנג פון שפּיל קאָן זיין לערך אַזאַ:

	די ווייסע	די שוואַרצע
	פון — אויף	פון — אויף
(12	e3 — f2	f6 — g7
(13	c3 — d2	e5 — f6
(14	f4 — e3	g3 × e5
(15	f2 — e1	e1ד × g3
(16	b4 — c3	a5 × e1ד
(17	d2 — c1	e1 × a5ד
(18	b4 — a3	a5 × e1ד
(19	c3 — b2	d2 × a5ד
(20	h2 — g1	c7 — b8
(21	b2 — a1	

די „שוואַרצע“ וואָלטן איצט געקאָנט דורך c3—d2ד צוליב דעם 22=טן גאַנג פון די „ווייסע“ (22 d4×b2 זיך באַפרייען פון דער דאַמקע. דאָס וואָלט אָבער זיי געפירט צו אַ מפלה: די ווייסע וואָלטן זיי געצוואונגען צו „שלאָגן“ d4 און ווייטער, דערנאָך, אַריינגייענדיק אין אַ „דאַמקע“ (פון a7 אין b8), וואָלטן זיי געצוואונגען די „שוואַרצע“ זי צו „שלאָגן“.

	די ווייסע	די שוואַרצע
	פון — אויף	פון — אויף
(21	. . . . .	e3 — d2ד
(22	a3 — b2	c5 — e3ד
(23	b4 — a3	a3 × c5ד
(24	g3 — h2	c1 — a3ד
(25	h4 — g3	4 — c1ד
(26	g5 — h4	h6 × f4ד
(27	b8ד — a7	f4 — h6ד
(28	g3 × d6 × b8ד	די „ווייסע“ האָבן פאַרלאָרן.

סוף

ווי אזוי שטעלט מען איין א סדר ביים שפּילן?

א שפּיל, וואָס איז די קינדער ניט אָנגעצוואונגען, רופט ביי זיי ארויס א גרויסע אקטיװיטעט: יעדערן וואָלט זיך וועלן וואָס פריער צו באטייליקן זיך אין איר.

דעריבער איז אלע מאָל זייער וויכטיק, איידער מען טרעט נאָך אפילו צו צו דער שפּיל, צו באשליסן די פראגן, ווער עס זאָל האָבן די בכורה, ד. ה. ווער עס זאָל זי אָנהייבן און לויט וואָס פאר א סדר זאָלן די איבעריקע אין איר אריינטרעטן.

כדי צו לייזן די פראגע אָן מחלוקת, ווערן באנוצט פאָלגנדיקע מיטלען.

I. גורל.

א) ווען די צאָל שפּילער איז קליין,

ציט מען קניפּלען: איינער נעמט א נאָז־טיכל, מאכט אויף איין עק א קניפּל און נעמט־צונויף אלע פיר עקן אין פויסט אזוי, אז קיינער זאָל ניט באמערקן, אויף וועלכן ס'איז דער קניפּל. אלע נעמען גלייכצייטיק אָן די עקן פון טיכל און ציען ארויס. ווער עס האָט דעם קניפּל, דער הייבט אָן די שפּיל.

אויף דעם זעלבן אויפן ווערט פעסטגעשטעלט, ווער עס זאָל זיין דער צווייטער, דער דריטער א. אז. וו.

ב) ווען אַ סך שפּילן.

יעדערער שרייבט אָן אויף א צעטעלע זיין פאמיליע און וואַרפט אים אריין צו א באשטימטן חבר אין היטל אָדער אין קעשענע. דערנאָך פארבינדט מען די אויגן א צווייטן חבר (פון די קלענערע), וועלכער ציט ארויס כּסדר איינס נאָכן אנדערן אלע צעטעלאך און גיט זיי אָפּ דעם שופט. יעדער פארנאָטירט ביי זיך די ריי, אין וועלכער די צעטעלאך זיינען ארויסגעצויגן געוואָרן. אין זעלבן סדר טרעטן די קינדער אריין אין שפּיל.

II. לויטן א״ב.

כּדי ניט צו פטרן קיין סך צייט אויף ציען גורל, ווערט דער סדר אָפּט באשטימט לויטן א״ב פון די פאמיליעס, פריער גייט דער, וועמעס פאמיליע עס הייבט זיך אָן מיט אַן „אלף״, דערנאָך מיט א „ב״ א. אז. וו.

III. לויטן וואוקס.

צוליב דעם זעלבן טעם ווערט ניט זעלטן פעסטגעשטעלט דער סדר פון די שפּילער לויטן וואוקס, ד. ה. פריער גייט דער נידעריקסטער, דערנאָך אלץ העכער און העכער און גאָר צום סוף דער העכסטער.

IV. ציילעניש אָדער אויסוואַרפעניש.

ווען די צאָל פון די שפּילער איז א באדייטנדע (וואָס ס'טרעפט אויף א קינדער־יום־טוב בשעת א פריזן שפּיל א. ד. גל.), ווערט די אָרדענונג באשטימט דורך א ציילעניש.

דאָס ווערט דורכגעפירט אָט אזוי.

אלע שטעלן זיך אין א ראָד.

מ'קלייבט אויס א שופט און מ'מאכט אָפּ (מ'רעדט אָפּ), וואָס פאר א צאָל ער זאָל אויסציילן אויף די קינדער. למשל, 50, 75 א. ד. גל. בעסער איז אָנצורופן א גרעסערע צאָל, כּדי ס'זאָל ניט גרינג זיין פעסטצושטעלן, אויף וועמען ס'וועט אויספאלן דער לעצטער נומער.

דער שופט שטעלט זיך אויך אריין אין ראָד (אין וועלכן אָרט ער וויל) און הייבט אָן אויסצוציילן פון זיין שכן, וואָס שטייט לינקס פון אים און ווייטער כּסדר.

אויף וועמען ס'איז אויסגעפאלן דער אָפּגערעדטער נומער, דער הייבט אָן די שפּיל. דערנאָך גייט דער שכן פון לינקס, דער צווייטער פון אים א. אז. וו.

נאָר באַזונדער פּאָפּולער צווישן די קינדער איז דער אופן צו באַשטימען דעם ערשטן, וואָס זאָל אָנהייבן די שפּיל דורך אַ קינדער־ציילעניש אָדער אויסוואַרפעניש.

דאָס ווערט אַזוי דורכגעפירט. אַלע קינדער מאַכן אַ קרייז. דער שופט פאַרנעמט אויף אַן אָרט און הייבט אָן צו דעקלאַמירן די ציילעניש, למשל: „איין—קאָטלער—באָטלער—האָט—געהאַט א. אַז. וו. און ביי יעדן וואָרט, וואָס ער זאָגט אַרויס, ווייזט ער אָן אויף אַ באַזונדער חבר. דער, אויף וועמען ס'איז געפאַלן דאָס לעצטע וואָרט פון דער ציילעניש, הייבט אָן די שפּיל, דערנאָך גייט דער, וואָס שטייט לינקס פון אים א. אַז. וו.

כ'גיב דאָ איניקע ציילעניש, וואָס זיינען באַזונדערס פאַרשפּרייט צווישן די קינדער.

ציילענישן.

1) איינס, צוויי, דריי, פיר,
ביי דעם מלך אין טיר,
ביי דעם גאָלדשמיד אין פּענסטער,
שטייען אַ פּאָר טויבן,
אין די ווייסע הויבן,
שוועבעלאַך רייבן זיי,
ליכטעלאַך צינדן זיי,
פּאָסט־פּאַפּיר קויפן זיי,
בריוועלאַך שרייבן זיי,
אין חלשות בלייבן זיי.

2) איין קאָטלער־באָטלער האָט געהאַט
10 קעסטלאַך צו פאַרשלאָגן,
האָט ער ניט געוואוכט
וויפיל נעגל אַריינצושלאָגן,
האָט ער געציילט: ניט 1, ניט 2, ניט 3,
ניט 4, ניט 5, ניט 6, ניט 7, ניט 8, ניט 9,
ניט 10, ניט 11, ניט 12,
האָט ער באַגעגנט אַ פּאָר וועלף,
האָט ער געפרעגט: „וויפיל איז דער זייגער?"
האָבן זיי אים געענטפערט: „פּונקט
האַלב צוועלף".

3) פישעלאַך אין וואַסער מערן זיך,
פאַלשע צינגער שווערן זיך,
אַז מען וויל עסן—עסט מען ברויט,
אַז מען שטאַרבט, איז מען טויט,
אַז מען וויל טרינקען—טרינקט מען ביר,
שיינע מיידעלע (יינגעלע) קומט צו מיר.

4) שפּאַן איין, שפּאַן איין
די פערד אין וואָגן,
שוין צייט, שוין צייט
די מתנות צו טראָגן.
ביילע, ביילע, גרייט צום טיש!
—„וואָס וועלן עסן?"
—„הון מיט פיש".
—„וואָס וועלן מיר טרינקען?"
—„מעד מיט וויין".
—וועלן מיר אַלע געזונט זיין.

5) אי—פּי—פּי,
בין איך געפאָרן אויף ניטהי,
האָב איך געקויפט אַ פּאָר קי,
„ווער האָט געמאָלקן?"
—איך און ער, שוויגער און שווער,
יאַנקל דער רייכער,
פידל די קאַץ, פידל די מויז,
אַרויס ביסטו אַרויס.

אינהאלט:

№	א) שפּילן מיט געזאַנג.	זייט
1.	דער שליסל צום קופּערט.	1
2.	„יע" און „ניין".	2
3.	ניט „יע" און ניט „ניין".	„
4.	די טויבן פליען.	3
5.	אויפן אויבסט מאַרק.	„
6.	פיש כאַפּן.	„
7.	א טעלער דרייען.	4
8.	די פיר יסודות.	„
9.	קאָנצערט פון בעלי-חיים	5
10.	איך פאר דיר און דו פאר מיר.	„
11.	אלע—אַט אזוי!	„
12.	דער ליידיקגייער און די ארבעטער.	6
13.	שוואַרץ און ווייס.	„
14.	א שטומער קאָנצערט	7
15.	אזיפזוכן א פּאַרבאַ-האלטענעם חפץ.	„
16.	א טאָפּ לאָשן... פליט.	8
17.	ווינטן בלאָזן.	„
18.	שאָטנס.	9
19.	פּאָסט.	„
20.	פּאָסט מיט א גלעקל.	10
21.	אלף-בית-ניקעס.	11
22.	טראַפּן.	„
23.	א ווערטער-קייט.	„
23א.	א מעשהלע.	12
24.	אלגעמיינע באמערקונגען.	12—14
	ב) שפּילן אָן פאַנדן.	
25.	א רינגעלע.	15
26.	קאָטער—פּלאָסער.	16
27.	אז מען כאפּט גיט צו...	„
28.	יעקל מיטן שטעקל.	17
29.	א שפּריכוואָרט.	18
30.	אברמהלע מלמד.	„
31.	ווער קלאפּט?	„
32.	א צעריסענער טעלעפאָן.	19
33.	די בעלי-מלאכות.	„
34.	ניט געשטויגן, ניט געפלויגן.	20
35.	„פּאַרוואָס" און „ווייל".	„
36.	יענקעלע, וואו ביסטו?	21
37.	דאָס כפּרה הינדל.	„
38.	בית-דין.	22
39.	טרעפן לויט 3 פראַגן.	23
40	ווי, ווען און וואו?	„
41.	א שאַראַדע.	24
	ג) שפּילן מיט פּריזן.	
42.	דער בלינדער שניידער.	26
43.	דער גוטער פעטער.	26
44.	דאָס גן-עדן עפּעלע.	„
45.	א פייערלעשער.	„
46.	קינס צייכן.	27
47.	א נאַסער אָדער א נאַשער,	„
48.	די ווענדקע פון גליק.	28
49.	א מאַנעקען.	„
50	מזל-טוב.	29
51.	נאָכן „טעלערל פון הימל".	30
52.	המנס מפּלה.	31
53.	אלגעמיינע באמערקונגען.	32
	ד) חנוכה-שפּילן.	
54.	I דריידל-שפּיל.	33
55.	II דריידל-שפּיל.	34
	ה) פּסחדיקע שפּילן.	
56.	שפּיץ צי קאָפּ?	36
57.	אום צו גראָד?	37
58.	אין ניס מיט א ביקל.	„
59.	אין ניס מיט א נאָז-טיכל.	38
60.	אין ניס מיט א היטל.	39
61.	איינס—צוויי.	„
62.	וואו איז דער שפּאַלט?	40
63.	אין „אייגלאַך".	„
64.	מיט ניס אונטער טעלערלאַך.	41
65.	אין גריבלאַך.	„
66.	אין אראָפּלאָזעניש.	42
67.	קאָפּ—האַרץ—פוס.	43
68.	אין ניס מיט טעלערלאַך.	44—46
	ו) שפּילן אויף א ברעט.	
69.	אין קלאָסן.	47
70.	שורע—די בורע—די לאַפּע.	48
71.	אין קייקעלאַך.	49
72.	א פעסטונג.	50
73.	ציג און וואָלף.	51
74.	א קליינע מיל.	52
75.	א גרויסע מיל.	53
76.	א „דאַמקע".	54—62
77.	ווי אזוי שטעלט מען איין א סדר ביים שפּילן.	63—64

דער פאַרלאַג „די נייע יידישע פאָלקסשול" האָט צוו אַרויסגעגעבן פּאַדאַגאָגישע ביכער:

א) לערנביכער:

1. אילוסטרירטער אַריטמעטישער רעכנבוך (פאַרן 1-טן יאָר, ערנייער) באַאַרבעט לויט שטעקלין און אַנדערע פון ש. באַסטאָמסקי.
2) אַריטמעטישער רעכנבוך (ערשטער הונדערט) באַאַרבעט לויט שטעקלין און אַנדערע פון ש. באַסטאָמסקי.
3. אַריטמעטישער רעכנבוך (ערשטער טויזנט) (4 אויפלאַגעס) פון ש. באַסטאָמסקי.
4. אַריטמעטישער רעכנבוך (כלערליי צאָלן). (3 אויפלאַגעס) פון ש. באַסטאָמסקי.
5. אַריטמעטישער רעכנבוך (ברוכצאָלן) (3 אויפלאַגעס) פון ש. באַסטאָמסקי און ל. הורוויץ מיט אַ בײלאַגע פון דער מעטאָדאָלאָגיע פון אַריטמעטיק אויסגעאַרבעט פון אַ קאָמיסיע ביי דער ווילנער יידישער לערער-געזעלשאַפט.
6. ש. באַסטאָמסקי און מ. חיימסאָן — „לעבעדיקע קלאַנגען" אַ רייך-אילוסטרירטער א"ב
7. „ „לעבעדיקע קלאַנגען" כרעסטאָמאַטיע פאַרן ערשטן לערנאָר

ב) ביכער פאַר קינדער:

צונויפגעשטעלט פון ש. באַסטאָמסקי

פאַר ייִנגערע:

1) יעקעלע נאַר, 2) יודע דער וואַסערטרעגער און זיינע מעשיות 3) מזל. 4) צוויי מתנות, 5—6 א) דער נס. ב) דער צדיק. 7) דער ווינט און דער ווינט. 8) יינגל-צינגל. 9) די אמהע כלה, 10) דריי מעשהלאַך

פאַר עלטערע:

1) פּריטיאָף נאַנסען און זיין רייזע צום צפונדיקן פּאָלוס (רייך אילוסטרירט). 2) אין דער נאַכט פון בדיקת חמץ 3) י. ל. פּרץ (זאַמלבוך). 4) דייוויד ליווינגסטאָן, זיין לעבן און זיינע רייזעס איבער אַפריקע. 5) הענרי סטענלי און זיינע רייזעס.

ג) מאַטעריאַל צום יידישן פאָלקלאָר:

1. יידישע פאָלקסרעטענישן. (2 אויפלאַגעס) געזאַמלט און דערקלערט פון ש. באַסטאָמסקי.
2. זאַמלונג פון יידישע שפּריכווערטער פאַר שול און פאַמיליע „ביים קוואַל" צונויפגעשטעלט פון ש. באַסטאָמסקי.
   יידישע שפּריכווערטער, ווערטלאַך, רעדנסאַרטן, פאַרגלייכענישן, ווינטשעניש, ברכות, שבועות, קללות, הרמות, סימנים, סגולות, און זאַבאַבאַנעס.
   געזאַמלט און דערקלערט פון ש. באַסטאָמסקי.

ס'ווערן צוגעגרייט צום דרוק פּאַדאַגאָגישע ביכער:

1. מרדכי אַנטאָקאָלסקי (ביאָגראַפיע מיט אילוסטראַציעס).
2. יאָהאַן גוטענבערג (דער אָנהייב פון בוך-דרוקעריי).
3. ווי אַזוי קאָלומבוס האָט געפונען אַמעריקע?
4. בר. גרים — זאַמלונג פון אויסדערוויילטע מעשהלאַך.
5. די קעמפער פאַר פרייהייט (אַ ריי ביאָגראַפיעס).

ס'איז אַרויס פון דרוק:

„זאַמלבוך פון קינדער-לידער און שפּילן מיט געזאַנג" (צווייטע אויפלאַגע)

— צונויפגעשטעלט פון — א. בולקין און ל. עפראָן. | 99 לידער (טעקסט און נאָטן) | רעדאַקטירט דורך אַ קאָמיסיע ביי דער ווילנער יידישער לערער געזעלשאַפט.

מיט באַשטעלונגען זיך ווענדן: צו א. בולקין, לערער אין פאָלקסשול י. ל. פּרץ, פּילסודסקעס גאַס 13. און אין ביכער-לאַגער פון דער צענטראַלער שול-אָרגאַניזאַציע. ווילנע, קולטור-הויז, פּאָליצע-גאַס 3.